Wii • NINTENDO DS • RETRO

01/09 • AUSGABE 141 • € 3,50

N-ZONE

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 01

Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

FÜR Wii: JETZT KRACHT'S RICHTIG!

THE CONDUIT

SEGAS EDEL-SHOOTER IM VISIER!

Mit großem Weihnachts-Gewinnspiel!

RETRO:
Großes Rare-Special rund um Banjo-Kazooie & Co.

NINTENDO DSi

DER NEUE DS IM PRAXIS-TEST

AUF ÜBER 35 SEITEN!

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Neues Leben, neues Glück? So gut wird die Wii-Simulation!

TEST-FEUERWERK

Call of Duty, Guitar Hero World Tour & Decades, Sonic Unleashed, NfS: Undercover, Wii Music, RRR TV Party, Pokémon Ranger 2 u. v. m.

Nintendo

www.nintendo.de

„Detektive zum Mitspielen gesucht!“

PROFESSOR LAYTON
und das
GEHEIMNISVOLLE DORF™

Du hast nicht nur was auf, sondern auch in deinem Kopf? Genial! Dann hilf Professor Layton dabei, den Goldenen Apfel zu finden. Ist deine Birne dafür klug genug? Gehe kniffligen Hinweisen nach, die in dem geheimnisvollen Dorf St. Mystere verborgen sind. Sprich mit den Bewohnern, untersuche jeden Winkel und lüfte alle Geheimnisse und Rätsel. Bei diesem Abenteuer musst du deinen Kopf ganz schön anstrengen, um weiterzukommen.

Mehr als 130 Rätsel!

TOUCH

LEVEL-5

© 2007 LEVEL-5 Inc. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.

NINTENDO DS Lite

VON LINKS

OBERE REIHE:
David Martin (Online-Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)
Sebastian Heise (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Maik Koch (Online-Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
David Mola (Layout)

ENDLICH WEIHNACHTEN!

Jetzt sind die Spiele da, auf die wir das Jahr über gewartet haben!

Bereits im Frühjahr werden wir durch Enthüllungen und Ankündigungen auf die Hits des Winters heiß gemacht. In der Folgezeit bekommen wir immer mehr von den Spielen auf Messen, Events und im Rahmen von Präsentationen zu sehen, bis es im November so richtig losgeht: Ein Top-Titel nach dem anderen trudelt in der Redaktion ein und muss unter den kritischen Augen der Redaktion bestehen. Oftmals entpuppt sich das ein oder andere Spiel, auf das wir Gamer monatelang gewartet haben, leider als doch nicht so ganz der Überflieger – im Idealfall aber werden unsere Erwartungen erfüllt. Inwiefern eure Favoriten für die Weihnachtszeit euch auch das bieten, was im Vorfeld versprochen wurde, erfahrt ihr im Mega-Testteil ab Seite 34, in dem sich Perlen wie *Animal Crossing, Call of Duty, Guitar Hero, Need for Speed, Fire Emblem, Sonic Unleashed, Tomb Raider* und *Pokémon Ranger* auf über 40 Seiten aneinanderreihen! Das DVD-Cover haben wir aufgrund der Testfülle auf die DVD ausgelagert.

DER DS-NACHFOLGER UNTER DER LUPE

Überraschend angekündigt und bereits kurze Zeit später in den Regalen der Händler – so überrascht hat uns Nintendo in diesem Jahr nur mit *Mario Kart* für die Wii. Doch welche Neuerungen bringt der DSi? Sind diese auch wirklich nützlich? Werden die Spiele besser aussehen oder mit neuen Features auftrumpfen? Hat der DSi gar Nachteile gegenüber seinem Vorgänger? Auf all diese Fragen gehen wir in unserer Reportage ein, für die wir uns eigens einen DSi aus Japan importiert haben. Dieser hat uns nach einem kleinen Kraftakt noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss erreicht, sodass wir uns ausführlich damit beschäftigen konnten. Genug der Worte: Wir haben den DSi und verraten euch alles Wissenswerte über das gute Stück!

AUCH ÜBER DIE FEIERTAGE BESTENS INFORMIERT!

Auch über die Feiertage werdet ihr auf unserer Homepage unter www.n-zone.de bestens unterhalten, mit brandaktuellen News aus der Welt der Videospiele versorgt oder könnt euch in der Community mit anderen Spiele-Fans austauschen. Reinklicken lohnt sich – vor allem weil ihr in den Wochen vor dem Weihnachtsfest tolle Preise aus unserem Adventskalender absahnen könnt!

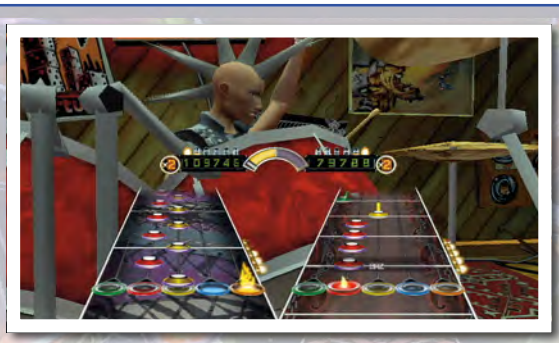
Eine besinnliche Weihnachtszeit und von Herzen alles Gute für 2009 wünscht
Euer N-ZONE-Team

ALLES DRIN IN DER TÜTE

Ebenfalls erhältlich: N-ZONE Premium mit Sonic-Pappaufsteller, XXL-Poster, Doppel-DVD, Wandkalender im DSi-Design und dem passenden Booklet „Der Fan-Kalender mit Herz". Abonnenten können das Package unter abo.n-zone.de günstig nachbestellen.

TEST: ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Unser Test verrät euch, wie viel Spaß der Ausflug in die Stadt wirklich macht und wie gut Wii Speak in der Praxis funktioniert! **SEITE: 36**



TEST: GUITAR HERO WORLD TOUR

Rockt der neueste Teil der Erfolgsreihe auch die Wii? Unser Test verrät euch, wie gut das neue Guitar Hero ist! **SEITE: 40**

DAS GROSSE N-ZONE-WEIHNACHTSGEWINNSPIEL!

Passend zum Weihnachtsfest verlosen wir einen Berg schicker Preise! **SEITE: 16**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 76

REPORTAGE

Nintendo DSi: Die neue Perspektive für Gamer? 12
Das große N-ZONE-Weihnachtsgewinnspiel 16

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 28
Die besten Spiele 30
Startseite Vorschau 18
Startseite Test 34
Leserbriefe 80
Nachspiel 97
Spielerforum 82
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii
Sonic und der schwarze Ritter 24
The Conduit 22

DS
Chrono Trigger DS 26

TEST

Wii
Animal Crossing: Let's got to the City 36
Boogie Superstar 60
Call of Duty: World at War 38
Carnival Games: Minigolf 59
Celebrity Sports Showdown 61
Crash: Herrscher der Mutanten 56, 74
Facebreaker K.O. Party 59
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon 57
Guitar Hero World Tour 40
Hasbro Familien-Spieleabend 61
James Bond 007: Ein Quantum Trost 44
Madagascar 2 57
Monopoly 61
Need for Speed: Undercover 42
Rayman Raving Rabbids TV Party 55
RTL Biathlon 2009 58

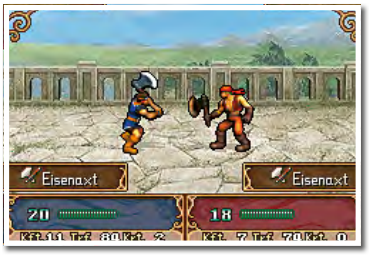
TEST

Wii
RTL Winter Sports 2009 58
Skate it 46
Sonic Unleashed 50
Spongebob: Die Macht des Schleims 60
Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls 60
The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon 56
Tomb Raider: Underworld 52
Trauma Center: New Blood 54
Wii Music 48
Wonder World Amusement Park 60

DS
Avatar: Der Pfad des Feuers 75
Call of Duty: World at War 67
Crash: Herrscher der Mutanten 74
Dungeon Master 74
Elements of Destruction 75
Fire Emblem: Shadow Dragon 62
Guitar Hero On Tour: Decades 66
Harvest Moon: Mein Inselparadies 64
James Bond 007: Ein Quantum Trost 74
Know How - Spielend um die Ecke denken 75
Legend of Kage 2 73
Mechanic Master 73
Metal Slug 7 68
Monster Lab 75
Pokémon Ranger 2: Finsternis über Almia 65

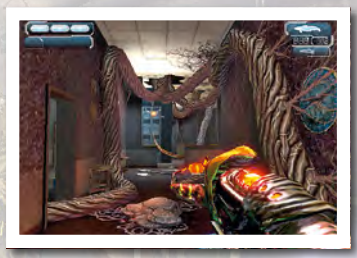
GROSSES TEST-FEUERWERK

Auf diese Spiele habt ihr in den letzten Monaten gewartet: Call of Duty, James Bond, Rayman Raving Rabbids, Fire Emblem DS, Pokémon Ranger 2, Need for Speed, Sonic Unleashed, Tomb Raider und viele mehr! **AB SEITE: 34**



VORSCHAU: THE CONDUIT

Das müsst ihr über Segas Shooter-Hoffnung wissen: Brandheißes Interview, atemberaubende Bilder und vieles mehr! **SEITE: 20**



REPORTAGE: NINTENDO DSi

Die neue Perspektive für Gamer? Wir haben die neue Nintendo-Hardware kritisch unter die Lupe genommen. **SEITE: 12**

Rayman Raving Rabbids TV Party 68
Rubik's Puzzle World 73
Spongebob: Die Macht des Schleims 74
Star Wars - Clone Wars: Die Jedi-Allianz 72
The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon 73
Tom Clancy's EndWar 67
Trackmania DS 72

Virtual Console
Castlevania III: Dacula's Curse 84
Phantasy Star IV: End of the Millennium 84
Mega Man III 85

TIPPS

Wii
Disaster: Day of Crisis 92
Rock Band 92
Lego Batman 92

DS
Spectrobes: Jenseits der Portale 93

RETRO

Jäger und Sammler 86
Virtual Console 84
Retro-Helden hautnah 90
Die 10 ... 88

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Animal Crossing: Let's got to the City 36
Avatar: Der Pfad des Feuers 75
Boogie Superstar 60
Call of Duty: World at War 38, 67
Carnival Games: Minigolf 59
Castlevania III: Dacula's Curse 84
Castlevania: Judgement 77
Celebrity Sports Showdown 61
Crash: Herrscher der Mutanten 56, 74
Dungeon Master 74
EA Sports Active 08
Elements of Destruction 75
Facebreaker K.O. Party 59
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon 57
Fire Emblem: Shadow Dragon 62
Guitar Hero On Tour: Decades 66
Guitar Hero World Tour 40
Harvest Moon: Mein Inselparadies 64
Hasbro Familien-Spieleabend 61
Help Wanted 77
James Bond 007: Ein Quantum Trost 44, 74
Klonoa: Door to Phantomille 76
Know How - Spielend um die Ecke denken 75
Legend of Kage 2 73
Madagascar 2 57
Mechanic Master 73
Mega Man III 85
Metal Slug 7 68
Monopoly 61
Monster Lab 75
Need for Speed: Undercover 42
Phantasy Star IV: End of the Millennium 84
Pokémon Ranger 2: Finsternis über Almia 65
Rayman Raving Rabbids TV Party 55, 68
RTL Biathlon 2009 58
RTL Winter Sports 2009 58
Rubik's Puzzle World 73
Skate it 46
Sonic Unleashed 50
Spongebob: Die Macht des Schleims 60, 74
Star Wars - Clone Wars: Die Jedi-Allianz 72
Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls 60
The House of the Dead: Overkill 08
The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon 56, 73
Tom Clancy's EndWar 67
Tomb Raider: Underworld 52
Trackmania DS 72
Trauma Center: New Blood 54
Wii Music 48
Wonder World Amusement Park 60

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 01/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Animal Crossing: Let's Go To The City (Wii)
- Lasst uns was schaffen!
- Die neue Stadt
- Lohnt sich der Umzug?

VORSCHAU

Wii
FaceBreaker: K.O. Party

DS
Prince of Persia: The Fallen King

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

TEST

Wii
Carnival: Minigolf
Crash: Herrscher der Mutanten
James Bond 007: Ein Quantum Trost
Need for Speed: Undercover
Rayman Raving Rabbids TV Party
Shaun White Snowboarding
Skate it
Star Wars: The Clone Wars
Tomb Raider: Underworld
Trauma Center: New Blood
Wii Music

DS
FIFA 09
Fire Emblem: Shadow Dragon
Guitar Hero on Tour: Decades
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia
Spectrobes: Jenseits der Portale
Tom Clancy's End War
WWE SmackDown! vs. RAW 2009

BONUS

Der BÄM!-Award 2008
Mega Man 9: Der Superhelden-Modus
Shaun White Snowboarding
(Wii Remote vs. Balance Board)
- Grundsteuerung mit der Remote
- Grundsteuerung mit dem Board
- Grinds mit der Remote
- Grinds mit dem Board
- Sprünge mit der Remote
- Sprünge mit dem Board

Wii Music (Instrumente)

SPIELE-TRAILER

Age of Empires: Mythologies
Cooking Mama 2
Dinosaurier: Kampf der Giganten
Family Park Tycoon DS
Madagascar 2
Rayman Raving Rabbids TV Party (Bond)
Rayman Raving Rabbids TV Party (Tanzen)
Rayman Raving Rabbids TV Party (Wrestling)
Sonic: Night of the Werehog
Track Mania
Ultimate Party
WWE SmackDown! vs. RAW 2009

The Pokémon Company

Nintendo

WWW.NINTENDO.DE

SCHLIESSE DICH MIT DEINEM LIEBSTEN POKéMON ZUSAMMEN, UM ALMIA ZU RETTEN!

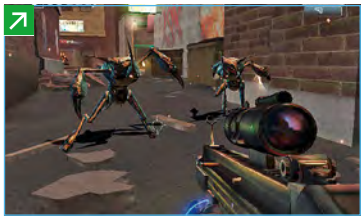
BIST DU BEREIT FÜR DAS WILDE LEBEN ALS POKéMON RANGER?

Dann entdecke die neue Almia-Region! Aber Achtung: Eine mysteriöse Macht reißt die Kontrolle über die Pokémon an sich. Als Ranger musst du die Pokémon retten! Dazu brauchst du all deine Geschicklichkeit! Fange mit dem Fangkom die Pokémon, stelle ein starkes Team zusammen, und schlage die Finsternis über Almia zurück!

NINTENDO DS Lite

©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® and Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

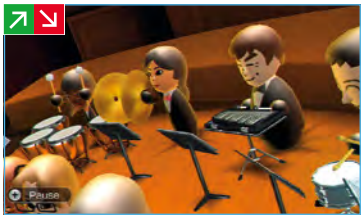
TOPS & FLOPS



ENDLICH WIEDER ZOCKEN!
Der Wii-Bombast-Shooter *The Conduit* wird nächstes Jahr definitiv erscheinen – mehr in unserer großen Exklusiv-Titelstory!

GRAFIKBOMBE VOR DEM HERRN
Überraschung! *Call of Duty: World at War* wurde bravourös auf die Wii portiert. Online ist das Spiel ebenfalls erste Sahne.

WANDSCHMUCK VOM FEINSTEN
Unser Premium-DSi-Kalender ist genau so geworden, wie er sein sollte. Viel Spaß beim Aufhängen und Durchblättern!



DER RICHTIGE RHYTHMUS
Wii Music kann man bedenkenlos mit der Oma spielen – aber Musikspiel-Freaks bleiben besser bei *Guitar Hero* und *Rock Band*.

KEINE KOMPATIBILITÄT
Wer gleichzeitig *Rock Band* und *Guitar Hero World Tour* zocken möchte, braucht jeweils eigene Instrumente.

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

N-ZONE-exklusiv: So spielt sich der Wii-Horror-Zapper!

Noch ist zwar nicht sicher, ob *The House of the Dead: Overkill* in Deutschland erscheinen wird, aber Sega könnte trotzdem versuchen, eine Altersfreigabe für die Zombiehatz zu bekommen. Und darüber hinaus haben sie uns auch mit einer spielbaren Version in der Redaktion besucht. The House of the Dead: Overkill ist ein typischer Rail-Shooter und lässt sich nur mit der Wii-Fernbedienung kontrollieren (alternativ auch in Verbindung mit dem Wii-Zapper). Wir ballerten uns durch ein Krankenhaus und erledigten zahlreiche untote Krankenschwestern. Der Look erinnert an einen Comic, die Farben sind eher blass gehalten. Auch einige Neuerungen hat *Overkill* parat: Trefft ihr ein grünes Extra, schießt ihr in einem Slow-Motion-Modus weiter. Diesmal dürft ihr auch zwischendurch das Schießeisen wechseln und natürlich wird es wieder einen Koop-Modus geben. Nachgeladen wird übrigens, indem man den Pointer außerhalb des Bildschirms zeigt. Falls die USK dem Teil wider Erwarten grünes Licht geben sollte und *Overkill* auch bei uns erhältlich sein wird, können Fans der Reihe schon mal ihren Wii-Zapper ölen. **(sh)**

Wii | **ACTION** | **Hersteller:** Sega, **Termin:** Wird (wahrscheinlich) nicht in Deutschland veröffentlicht

EA SPORTS ACTIVE

Wii Fit 2? Ach nee, doch nicht!

Hat Electronic Arts einen Weg gefunden, um Nintendos *Wii Fit* den Rang abzulaufen? Mit *EA Sports Active* will man den westlichen Markt ansprechen, indem eher asientypische Aktivitäten wie Yoga durch andere ersetzt werden. Dazu sollen über 20 Aktivitäten, darunter Laufen, Kalorienzähler oder ein Personaltrainer, gehören. Laut EA soll *EA Sports Active* auch Sportspiele wie Tennis enthalten. Das kennt man ja aus *Wii Sports*. Wie der Publisher weiterhin mitteilte, wird das Balance Board nicht zwingend fürs Spielen benötigt, sondern nur alternativ unterstützt. Als Standard-Steuermethode werden Wii-Fernbedienung und Nunchuk mit den beiliegenden Gummibändern am Körper befestigt und reichen für das Training völlig aus. Das Ganze soll im Frühling 2009 erscheinen und sich – natürlich! – an Gelegenheitsspieler richten. **(ck/dm)**

Wii | **SPORT** | **Hersteller:** Electronic Arts , **Termin:** Frühjahr 2009

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

JETZT SPRICHT DIE Wii – ODER DOCH NICHT?

Wenn *Animal Crossing: Let's Go to the City* am 05. Dezember erscheint, steht gleichzeitig auch ein neuer Kanal in den Startlöchern: Im WiiSpeak-Kanal können sich bis zu vier Spieler miteinander unterhalten, die Plauderei wird dabei von den Miis repräsentiert. Herunterladen lässt sich die Funktion allerdings nicht wie gewohnt aus dem Wii-Shop-Kanal, sondern nur über einen Code, der dem Mikrofon beiliegt. Was wir davon halten? Christoph und Sebastian verraten es euch.

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Ich fühle mich manchmal in das Jahrzehnt der Tamagotchis und guten *Donkey Kong*-Spiele erinnert, wenn ich mich mit der Wii ins Internet verbinde. Wer einmal die Benutzerführung von Xbox Live und PlayStation Network kennengelernt hat, wo quasi alles miteinander verwoben ist, will nie wieder anders online zocken. Bei aller Kritik über die beschränkten Kommunikationsmöglichkeiten von WiiSpeak muss ich hier aber eine Lanze für Nintendo brechen: Auf keiner anderen Konsole ist es so einfach, selbst mit mehreren Leuten gemeinsam zu chatten. Denn das Mikrofon befindet sich bekanntlich nicht am Ohr einer einzelnen Person wie bei einem normalen Headet, sondern oberhalb der Sensorleiste – also vorne am Fernseher. Egal also, wer sich gerade im Raum befindet: Er kann sich jederzeit in die Konversation einklinken. Das finde ich prinzipiell eine runde Sache. Aber die Tatsache, dass ich für den Erwerb des WiiSpeak-Kanals extra einen Gutschein einlösen muss, ist schon gewaltig umständlich. Aber für diese Behäbigkeit ist Nintendo schließlich bekannt.

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Hach Nintendo… warum einfach, wenn´s auch kompliziert geht? Da legt Big N nun endlich ein Mikrofon nach, mit dem Voice-Chat möglich wird, und dann schwirrt selbst damit ein Code ins Haus – als ob wir mit Wii-Code und den Freundschaftscodes nicht bereits genügend hätten. Damit – und nur damit – könnt ihr euch den WiiSpeak-Kanal herunterladen. Doch welchen Zweck hat dieser Code? Zum einen macht er eine simple Sache komplizierter und zum anderen schauen Käufer eines gebrauchten WiiSpeak-Mikros in die Röhre – ohne Code kein Kanal. Auch wenn der eigentliche Kanal nur eine kleine Spielerei ist, nervt es dennoch. Ohnehin ist es bedenklich, wie zaghaft neue Features auf die Wii tröpfeln, die anderswo ganz selbstverständlich sind. Wie hieß das noch mal auf der E3 2006? Jeden Tag eine neue Spielewelt dank Wii. Denn über Nacht landen neue Levels, neue Items und neue Inhalte auf der Konsole. Na ja… nicht so ganz, oder?

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 01/09

TEST, DEN JEDER MACHEN WOLLTE:
(Stille.) Inzwischen sind die Vorlieben der Redakteure so gut bekannt, dass jeder seinen Lieblingszock erwischt hat: Die beiden Sebastians wurden mit *Tomb Raider Underworld* und *Need for Speed Undercover* glücklich, Christoph schnappte sich *Animal Crossing* und Tom hat eine diebische Freude beim DS-Kriegseinsatz in *Call of Duty: World at War* und *Tomy Clancy's EndWar*.

PEINLICHKEIT DES MONATS:
In der letzten N-ZONE stellten wir ein Spiel vor, das es gar nicht gibt: *RTL Biathlon* für Nintendo DS. Sogar einen Kurzeindruck gaben wir kund. Aua! Doch der „Schuldige" war rasch gefunden …

SCHANDTÄTER DES MONATS:
Christoph. Am Abgabetag der letzten N-ZONE musste in der Rubrik „Die 5-Minuten-Test-Terrine" der Text angepasst werden, damit er in den Kasten passt. Layout-Papa Dave: „Kürz ma' eben!" Und was macht unser Herr Kraus? Er schiebt den Satz so lange um, bis er irgendwie passt. Tja, Pustekuchen, *RTL Winter Sports* und *RTL Biathlon* kommen eben NICHT beide für den DS, sondern nur *Winter Sports.* Zur Strafe muss er einen halben Nachmittag lang das Programm von EuroSport anschauen.

DER PLASTIK-ROCKER-CHECK

Welche Instrumente sind mit welchem Spiel kompatibel?

Guitar Hero World Tour ist jüngst erschienen, *Rock Band 2* für Wii hat sich fürs nächste Jahr angekündigt. Doch welche Instrumente sind eigentlich mit welchem Spiel kompatibel? Wir haben recherchiert:

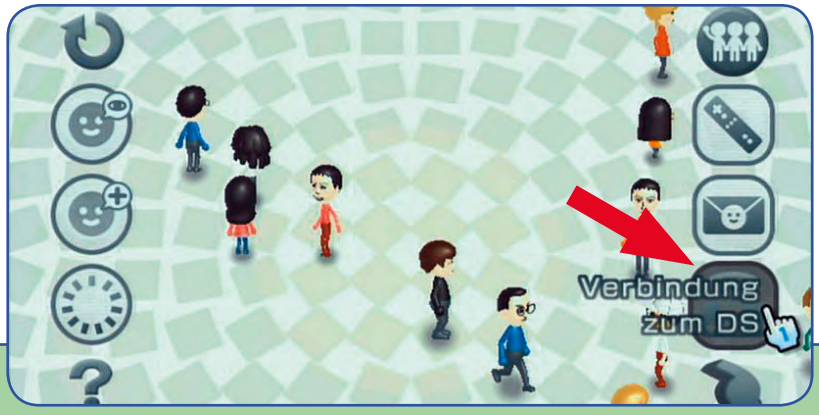
	Guitar Hero III	Guitar Hero	Guitar Hero	Rock Band	Rock Band 2
Gitarre	X	X	X		
Gitarre	X	X	X		
Schlagzeug			X		
Gitarre				X	X
Schlagzeug				X	X
Gitarre				X	X
Schlagzeug				X	X

FAZIT: Die Knechtschaft geht weiter: Electronic Arts und Activision schieben dem Instrumententausch auf der Wii vehement den Riegel vor. Ärgerlich für die Spieler, denn so muss man sich zwangsläufig zu einer Serie bekennen.

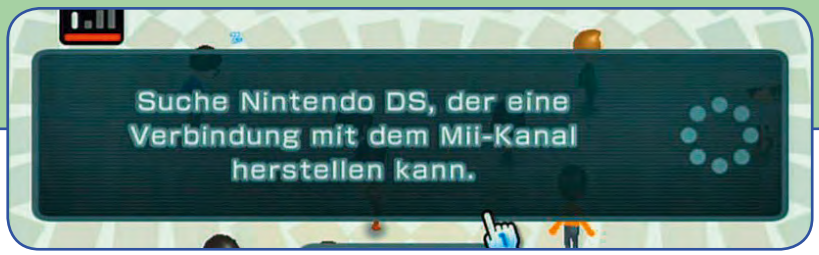
DIE Mii-FIGUREN KOMMEN AUF DEN DS

So bekommt ihr schon jetzt einen Vorgeschmack auf den Mii-Transfer!

In Japan erscheint demnächst ein kurioses Schrittzähler-Programm für Nintendo DS, in das ihr die Miis aus dem gleichnamigen Wii-Kanal importieren könnt. Doch was viele nicht wussten: Nintendo bereitet schon jetzt heimlich einen Mii-Transfer vor. Wir haben für euch anhand der aktuellen Wii-Firmware herausgefunden, wie das Importieren von Miis auf den Nintendo DS künftig funktionieren wird:



1. Geht in den Mii-Kanal und drückt hintereinander (nicht gleichzeitig!) folgende Tasten: A, B, 1
2. Bleibt nun für einige Sekunden auf dem 2-Knopf, bis der Hinweis erscheint, dass ihr euer Mii auf den DS transportieren könnt.
3. Ab jetzt ist ein neuer Button in eurem Mii-Kanal dauerhaft sichtbar, der künftig für den Mii-Import auf DS-Systeme genutzt wird.



Aber es gibt einen Haken: Noch unterstützt kein Spiel den DS-Transfer. Habt ihr den Trick allerdings einmal angewandt, bleibt der Button dauerhaft in eurem Menü. Viel Spaß beim Ausprobieren! **(ck)**

DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: die Verkaufszahlen von Nintendos Mobilkonsolen

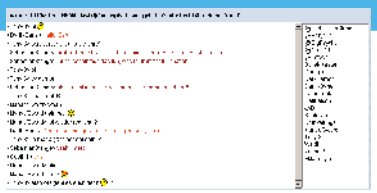
Der Nintendo DS ist ein echtes Phänomen: Mit über 80 Millionen verkauften Einheiten hat er bereits seinen Vorgänger, den Game Boy Advance, überholt. 2007 hat Nintendo mehr als 29 Millionen Exemplare absetzen können, für 2008 erwartet das Unternehmen (und auch VGchartz.com) mehr als 30 Millionen verkaufte Exemplare, was nicht nur zum zweiten Mal in Folge ein Rekord, sondern auch äußerst ungewöhnlich ist, da Konsolen normalerweise im dritten Jahr am erfolgreichsten sind. Mit dem DSi in den Startlöchern hat das schmucke Handheld gute Chancen, auch den Original-Game-Boy, der erst kürzlich von der PS2 als erfolgreichste Konsole aller Zeiten abgelöst wurde, zu überholen. Dieser war jedoch auch mehr als ein Jahrzehnt auf dem Markt, der Nintendo DS verkauft sich also deutlich schneller. Mit knapp 30 Millionen verkauften Einheiten ist Europa der größte Markt noch vor Amerika (26,5 Millionen).

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 12. Dezember 2008 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!



LESER SAGEN DANKE:
Unser Leser Daniel Kadisch bedankt sich für den Hauptpreis beim Atari-Gewinnspiel aus der vorletzten N-ZONE. Die Freude über das Spiel *Red Bull BC One* und den DS im selben Look stehen ihm ins Gesicht geschrieben. Ihr habt auch etwas bei uns gewonnen? Dann schickt uns unbedingt eure Fotos per Mail an redaktion@n-zone.de!

BÄM! DAS SIND DIE GEWINNER

Beim Games Award räumt Nintendo gleich doppelt ab.

Es hat „BÄM!“ gemacht: Letzten Monat platzte das Kölner Theater am Tanzbrunnen aus allen Nähten, denn die Spielebranche versammelte sich kollektiv, um die Verleihung des Games Awards BÄM! zu zelebrieren. Und wer hat eigentlich gewonnen? Die amerikanische Erfolgsspieleschmiede Infinity Ward hat mit der *Call of Duty*-Serie bewiesen, dass sie über ein Gespür für fantastische Spiele verfügt. Das fanden auch die Spieler: Insgesamt 67.819 Stimmen heimste *Call of Duty 4: Modern Warfare* in den Kategorien Adrenalin und Teamgeist ein. Auch *Grand Theft Auto IV* (Klang und Atmosphäre), *World of Warcraft* (Weltenbummler), *Portal* (Intelligenz), Altair aus *Assassin's Creed* (Kopf) räumten mächtig ab. Die Ehre Nintendos hielten *Mario Kart Wii* (Party) und das *Wii Fit* Balance Board aufrecht, das einen Ehrenpreis in der Kategorie Innovation verliehen bekam. Insgesamt wurden beim BÄM! 536.261 Stimmen abgegeben. **(ck)**

DER GAMES AWARD

TROPHÄE ABGESAHNT!

Hier sind die glücklichen BÄM!-Gewinner:

Adrenalin
„Dein Herz schlägt schneller und der Blutdruck steigt – diese Games sind Nervenkitzel pur.“
Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)

Atmosphäre
„Diese Spiele ziehen dich in ihren Bann und du spürst diese ganz besondere Aura, die dich beim Zocken umgibt.“
Grand Theft Auto IV (Take 2 Interactive)

Intelligenz
„Strategen, Taktiker, Gedächtnisakrobaten oder auch Rätselknacker sind hier gefragt.“
Portal (Electronic Arts)

Klang
„Die Spiele überzeugen durch eine einzigartige Musikuntermalung oder die stärksten Soundeffekte.“
Grand Theft Auto IV (Take 2 Interactive)

Kopf
„Welches Game hat den coolsten, außergewöhnlichsten und cleversten Spielecharakter?“
Altair (Assassin's Creed, Ubisoft)

Party
„Diese Spiele rocken jede Party: von Karaoke über Musikgames bis hin zum gemeinschaftlichen Sportspiel.“
Mario Kart Wii (Nintendo)

Teamgeist
„Ob gemeinsam oder allein gegen alle: die besten Multiplayer-Spiele des vergangenen Jahres“
Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)

Weltenbummler
„Die weltbesten MMORPGs, die die meisten Gamer über Jahre in ihr virtuelles Universum locken“
World of Warcraft (Activision)

Zusätzlich vergab die Computec Media AG einen BÄM! Award für die Innovation 2008. Dieser Preis bildet die einzige Ausnahme vom Prinzip „Der Spieler entscheidet!“: Er wurde durch die Computec-Redaktionen verliehen, für ein Produkt, das eine revolutionäre Weiterentwicklung der Spiele-Industrie bedeutet. Der Innovationspreis 2008 ging an das Wii Fit Balance Board (Nintendo).

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

NINTENDO DSi:
NEUE PERSPEKTIVE FÜR GAMER?

Billiger Schnappschuss-DS oder kreativer Kraftprotz? Unser Praxistest verrät es!

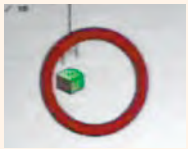
Kurz vor Redaktionsschluss spielten sich im N-ZONE-Büro Szenen ab, als ginge es um den Weltfrieden: Alle fünf Minuten aktualisierten wir die Website der Expresspaket-Nachverfolgung, um zu prüfen, in welchem Frachtzentrum sich unser DSi gerade befindet. Die frohe Kunde: Er ist rechtzeitig angekommen – wenn auch über einen privaten Umweg, da die deutsche Nintendo-Zentrale selbst drei Wochen nach der Japan-Veröffentlichung kein einziges Gerät auftreiben konnte. Doch jetzt wird erst mal ausgepackt!

DA ISSER – UND JETZT?

Die schlechte Nachricht vorneweg: Wir können einen Import auf keinen Fall empfehlen! Aufgrund der günstigen Yen-Umrechung muss man für einen nagelneuen DSi zwar nur knapp 200 Euro inklusive Versandkosten berappen, aber der Nutzen ist auf lange Sicht sehr eingeschränkt. Ist der DSi erst in Europa erhältlich, wird es teuer, denn deutsche DSi-Spiele laufen nicht auf dem japanischen Modell (und umgekehrt). Der Ärger beginnt zunächst beim Stromanschluss: Weil Nintendo nicht mehr die 5,2-Volt-Strippe verwendet, die beim DS Lite zum Einsatz kam, sondern auf ein

ALLES NUR GEKLAUT?

Als der DSi in Japan erschien, konnte man damit lediglich spielen, fotografieren, den Kalender verwalten und ein bisschen in den Menüs herumklicken. Ein weiterer Schwerpunkt der Konsole liegt auf dem DSiWare-Shop – doch ausgerechnet der war zum Zeitpunkt unseres Praxistests noch nicht aktiv. Wenn alles glatt geht, schaltet Nintendo aber noch diesen Monat den Kanal frei. Dann könnt ihr euch aus dem Angebot folgende Programme herunterladen und auf eurer SD-Karte abspeichern:



Art-Style-Spiele (je 500 Points): Leicht zugängliche Knobel- und Puzzle-Spiele, darunter ein Block-Labyrinth, durch das ihr ein Männchen bugsieren müsst. Technisch absolut minimalistisch, aber aufgrund des Spielkonzepts ideal, um Wartezeiten zu überbrücken.

Wario-Ware-Retro-Spiele (je 200 Points): Einzelne Mikrospiele aus der Wario-Ware-Serie, darunter der Papierflieger-Wettbewerb, in dem man ein Faltflugzeug möglichst weit bringen muss. Der Preis für ein Spiel, das nur wenige Sekunden dauert, erscheint uns aber zu hoch. Für fünf Spiele soll man zehn Euro zahlen? Happig!

Neue Wario-Ware-Spiele (Preise noch unklar): Erinnert uns an die Game Boy Camera von 1998. Mit der integrierten DSi-Kamera fotografiert ihr euch oder eure Freunde und fügt die Porträts in vorgegebene Minispiele ein. Zudem soll ein Upload ins geplante *Wario Ware* für WiiWare möglich sein. Spannend!

Zugverbindungen (vorauss. kostenlos): Wie der Name schon sagt, handelt es sich hier um ein Programm zum Anzeigen der japanischen Zugverbindungen. Voraussetzung zur Nutzung dürfte ein offener WLAN-Hotspot sein – davon sind wir hierzulande noch weit entfernt.

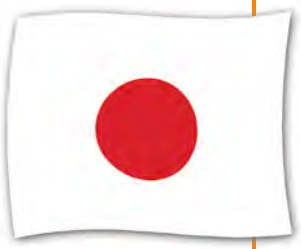
FAZIT: Die Idee der herunterladbaren Zusatzprogramme ist gut, aber nicht neu. Apple versorgt die Benutzer von iPod Touch und iPhone schon seit geraumer Zeit mit sogenannten Applikationen. Das sind einerseits kostenpflichtige Programme wie Einkaufs-Merkzettel oder Segas Kippspiel *Super Monkey Ball*, andererseits Kreativ-Games wie *Trace* – in Handarbeit von einem 1-Mann-Team programmiert. Der Preis: 0,00 Euro!

4,6-Volt-Kabel setzt, kommt ihr um einen Spannungswandler nicht herum. Die zweite Verwirrung folgt unmittelbar nach dem Einschalten – das erfolgt übrigens nicht mehr über einen Kippschalter an der rechten Gehäuseseite, sondern via Power-Taste an der DSi-Front. Sämtliche Menütexte sind ausschließlich in Japanisch gehalten, eine englische oder deutsche Sprache ist entgegen der alten DS-Firmware nicht mehr integriert. Zwar kann man Begriffe aus dem Bereich WLAN noch mit etwas Mühe und Geduld aus dem verschachtelten Menü entziffern, aber irgendwann ist die Verständnisbarriere einfach zu hoch. Apropos Wi-Fi Connection: Statt wie früher lediglich drei Speicherplätze für Internetverbindungen zu bieten, hat man die Zahl beim DSi glatt verdoppelt. Einziger Haken ist, dass nur drei davon die sichere Verschlüsselungsmethode WPA2 beherrschen. Und wer herkömmliche DS-Spiele wie *Mario Kart DS* online zocken möchte, muss gezwungenermaßen auf die veraltete WEP-Kodierung zurückgreifen. Wir vermuten jedoch, dass künftige DSi-Spiele auch WPA2 unterstützen werden – so viel Fortschritt trauen wir Nintendo dann doch zu.

DER MENÜ-CHECK

Im Hauptmenü angekommen, stehen wir vor der Wahl, Einstellungen festzulegen, DS-Spiele zu starten, den Fotomodus zu aktivieren, Musik zu hören, 10-sekündige Geräusche aufzunehmen, den DSiShop anzuwählen, Netzwerkverbindungen zu sichten (oder mit dem integrierten Browser online zu gehen) oder via PictoChat mit anderen DS-Besitzern zu plaudern. Eine weitere Neuigkeit: Um Spiele zu wechseln, müsst ihr nicht mehr zwangsläufig die Konsole abschalten. Legt ihr ein neues Modul ein, wird es sofort automatisch erkannt – eine feine Verbesserung! Noch eleganter: Befindet ihr euch im laufenden Spielbetrieb und wollt plötzlich eine Cartridge austauschen, genügt ein kurzer Klick auf die Power-Taste, um das DSi-Menü aufzurufen, vergleichbar mit dem Home-Menü der Wii. Zieht ihr jetzt die DS-Karte heraus und legt eine neue ein, wird sofort das neue Titelbild geladen und ihr könnt nach einem Knopfdruck mit dem Zocken loslegen.

HEIMLICH, STILL UND LEISE



Jacob Iyamu, unser Mann vor Ort, fasst die DSi-Situation in Japan zusammen:
Ich habe meinen DSi selbst noch gar nicht ausgepackt, aber ehrlich gesagt ist das Teil so beeindruckend wie die PSP-3000, die neulich auf den Markt kam. Das größte Feature, das in der Presse irgendwie nicht wirklich viel Aufmerksamkeit bekommt, ist ja anscheinend die grafisch bessere Nintendo-DSi-Software. Aber von der gibt es ja bis heute keinerlei Bilder! Die Kamera und die ein bisschen größeren Screens (dafür allerdings eine kürzere Batterielaufzeit!) rechtfertigen den Preis des Geräts meines Erachtens in keinster Weise. Wenn ihr mich fragt, hätte der DSi wie die PSP-Updates auch als nächste Seriennummer in den Verkauf kommen müssen. Wirklich gut angekommen ist der neue Handheld hier in Japan (für ein Big-N-Produkt) auch nicht. Die Erstauslieferungsmenge hat sich zwar direkt durchverkauft, aber bereits letztes Wochenende gab es direkt wieder Geräte überall zu kaufen. Das war damals beim DS Lite oder selbst bei Wii Fit eine ganz andere Geschichte. Die meisten großen Ketten verboten zwar zum Release zu „campen", aber in anderen Städten wie Osaka und Kyoto gab es überall problemlos Geräte. Selbst online auf Yahoo Auctions – das Pendant zu Ebay – gibt es ihn inzwischen inklusive Versand für knapp 200 Yen (1,60 Euro) über der unverbindlichen Preisempfehlung. Bis vor einer Woche musste man zwar noch 10 bis 20 Euro draufzahlen, um ein neues Gerät zu bekommen, aber gemessen am Hype, der von Nintendo und den Läden gemacht wurde, lag das wirklich im Rahmen.

ANZEIGE

MORE TOUCHMASTER

Midway präsentiert mit More TouchMaster eine neue Auswahl packender Spieleklassiker für Nintendo DS

Nach dem großen Erfolg des Vorgängers *TouchMaster* präsentiert Midway Games mit *More TouchMaster* weitere zahlreiche Spieleklassiker exklusiv für Nintendo DS. Dabei handelt es sich um die Umsetzungen der bekannten und beliebten Mini-Spiele der *Touchmaster*-Spielautomaten.

More TouchMaster bietet 20 Spiele aus den Bereichen Karten-, Action-, Strategie-, Bild- und Puzzlespielen. Neben Klassikern wie *Spellwinder*, *Combo 11* oder *Beaned!* finden zudem auch neue Versionen von *Mahki*, *Poker* und *Solitär* ihren Platz. *More TouchMaster* bietet somit den geballten Denk-, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß für Nintendo DS. Jedes der Spiele lässt sich bequem per TouchScreen steuern.
Per Wi-Fi-Verbindung kann darüber hinaus gegen Freunde gespielt oder auf das Midway-Tournament-Netzwerk zugegriffen werden, um an verschiedenen Turnieren teilzunehmen oder Bestenlisten einzusehen!

ZOOMER Die 0,3-Megapixel-Kamera macht brauchbare Schnappschüsse - nicht mehr, nicht weniger.

VERGLEICH Links liegt der DSi, rechts das Lite-Modell.

Pixeln reicht zwar für Schnappschüsse, stößt aber selbst da an ihre Grenzen. Auch das eigentlich gut gemeinte Feature, dass ihr eure Motive mit lustigen Stickern bekleben und einzelne Bildbereiche verzerren könnt, dürfte spätestens nach dem fünften Bild langweilig werden. Dafür ist die Auslösezeit erfreulich gering. Die Musikwiedergabe punktet da schon eher, schließlich könnt ihr selbst SD-HC-Karten mit bis zu 8 GB Speicherkapazität verwenden. Die im Internet häufig gestreute DSi-Kritik, dass sich keine MP3-Songs importieren lassen, sondern nur AAC-Musik, entpuppte sich in unserem Praxistest übrigens als Halbwahrheit, denn PC-Programme zum Umwandeln gibt es problemlos im Netz. So konnten wir etwa in Apples iTunes einen dreieinhalb-minütigen Song der Rockband „Less Than Jake" in knapp einer Minute und zehn Sekunden konvertieren (Menüpunkt: „Über die Funktion „In AAC umwandeln"). Zeitraubend ist das Aufspielen von Musik nur deshalb, weil man den DSi nicht direkt an den Computer anschließen kann – ohne Kartenlesegeräte läuft also gar nichts.

Als Musik-Visualisierung ist übrigens unter anderem eine fiktive Rennstrecke im Look des NES-Klassikers *Excite Bike* zuschaltbar. Abhängig von der Tonlage eurer Musik formt sich das Gelände anders – und mit den Hügeln plumpst auch der Motorradfahrer hin und wieder hart auf den Boden. Sogar eine *Super Mario Bros.*-Thematik steht zur Auswahl – dort sind die im Level verstreuten Münzen jeweils den Höhen und Tiefen

Ausgeschaltet wird der DSi, indem ihr mehrere Sekunden auf dem Power-Button verharrt. Die Gefahr, mitten im Endgegner-Gefecht zufällig den Saft abzudrehen, ist also eher gering. Für die Anpassung der Lautstärke ist kein Schiebeschalter mehr vorhanden, stattdessen regelt ihr den Pegel über zwei einzelne Tasten – eine fürs Leiser-, eine fürs Lauterdrehen. Das ist in etwa vergleichbar mit dem Game Boy Micro und gut gelöst. Auch bei den Tasten mussten wir uns zunächst umgewöhnen: Da Steuerkreuz und A-, B-, X- und Y-Buttons etwas tiefer liegen als beim Lite-Modell, fühlt sich der Druckpunkt besser an. Die Reaktionszeiten bei hektischen Spielen sind also etwas schneller, da der Finger rascher auf dem Tastenanschlag landet.

FOTO-TEST: DURCHGEFALLEN

Die im Deckel und Scharnier integrierten Digitalkameras lieferten im Test leider nur ein eher schwaches Ergebnis: Die Auflösung von 640 x 480

KONVERTIEREN Das Bild veranschaulicht das Umwandeln von MP3-Musik ins AAC-Format. iTunes verarbeitet die Dateien problemlos.

DAS SAGEN DIE FANS

Stellvertretend für die zahlreichen Nintendo-Fansites kommentieren Simon Boltz und Christian Leuenberg ihre Sicht vom Nintendo DSi:

SIMON BOLTZ, www.nintendofans.de

Obwohl der Nintendo DS Lite längst nicht zum alten Eisen gehört, wurde in Japan nun der DSi veröffentlicht. Wie entspannt die Situation der Japaner zurzeit ist, lässt sich gut am Launch in Japan ablesen: Kein einziges Spiel, das die neuen Kamerafunktionen nutzt, ist bislang erhältlich. Aber alleine die neuen Features haben für einen kompletten Ausverkauf der ersten Lieferung gesorgt. Trotzdem darf noch der Sinn der neuen Konsole hinterfragt werden, denn letztlich will ich damit Videospiele spielen. MP3-Player und Kameras dürften kaum den Kauf rechtfertigen. Ein weiterer Wermutstropfen und ein Rückschritt in der Handheld-Welt ist die angekündigte Ländersperre für DSi-Software. Noch kann man also ganz entspannt schauen, was die Zukunft bringen wird. Hektisch wird es dann eben, wenn „Zelda DSi" angekündigt wird …

CHRISTIAN LEUENBERG, www.wiiinsider.de

Vor Kurzem war es wieder so weit: Warteschlangen von bis zu 400 kaufwilligen Japanern standen sich die Beine in die Bäuche, um einen der neuen Nintendo DSi zu ergattern. Erwartungsgemäß war die Neuauflage des erfolgreichen Handhelds vielerorts bereits nach wenigen Stunden ausverkauft. Da stellt sich natürlich die Frage, ob dieser Hype überhaupt gerechtfertigt ist? Ich finde schon! Nintendo reagiert mit der neuen Revision der Hosentaschenkonsole auf mehrere Trends, die man zur ursprünglichen Markteinführung noch nicht abdecken konnte, u. a. Multimediafunktionen und Software-Downloads. Für mich absolut sinnvolle Neuerungen, auch wenn das Gerät leider nicht mehr Power unter der Haube vorweisen kann, sodass wir aus technischer Sicht im Spielebereich kaum Neuerungen erwarten dürfen.

entsprechend angeordnet. Eine nette Spielerei, aber zugegebenermaßen eher von geringem Nutzwert. Auch das Verstellen der Tonlage ist nur als Gimmick zu verstehen: So könnt ihr etwa einstellen, dass sich alle eure Songs wie ein NES-Spiel anhören – wer's braucht! Mitgedacht hat Nintendo beim Kopfhörer: Habt ihr einen angeschlossen und klappt den DSi zu, läuft die Musik trotzdem weiter.

SURFEN AB WERK

Weitaus cooler: Sogar das Surfen im Internet ist mit dem DSi von Haus aus möglich. Wer noch das alte, separat erhältliche Opera-Surf-Modul im Hinterkopf hat, sollte seine Gedanken ganz schnell löschen, denn Nintendo hat den Browser jetzt fest im DSi integriert und diesen angeblich in allen Aspekten massiv verbessert. Wir hätten euch an dieser Stelle etwas vormachen können, wollen aber ehrlich und transparent sein: Trotz mühevollen Menü-Aufdröselns ist es uns aufgrund der hohen Sprachhürde nicht gelungen, eine Verbindung herzustellen. Unser Mann in Tokio berichtet uns allerdings von raschem Seitenaufbau, der Welten vom ursprünglichen Opera-Browser entfernt ist – im positiven Sinne. Damit sei das Surf-Erlebnis tatsächlich angenehm, verglichen mit dem ollen Zubehör von 2006. Express-Eindrücke lest ihr übrigens sofort auf www.n-zone.de, sollten wir den Browser noch in Gang bringen.

Halten wir also fest: Der DSi ist eine konsequente Verbesserung der DS-Hardware, bietet aber derzeit fast ausschließlich die Kamera-, die Musik-Player- und Internet-Surf-Funktion als dicke Features. Ob die den Kauf wert sind, wenn die Konsole bis Sommer 2009 in Europa erscheint, stellen wir vorerst in Frage. Denn der angekündigte DSiWare-Kanal (siehe Extrakasten) war zum Testzeitpunkt noch nicht verfügbar. Und wo bleiben eigentlich die versprochenen DSi-Spiele?

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Die Verschwiegenheit des japanischen Nintendo-Hauptquartiers ist nichts Neues – so kennen wir den Mario-Konzern schon seit geraumer Zeit. Fakt ist, dass der DSi endlich Spiele braucht, die auch dem letzten DS-Lite-Zocker da draußen das Gefühl geben, vom veralteten Gerät auf die neue Hardware umzusatteln. Bislang sehe ich jedenfalls noch keinen Grund dazu. Bleiben die erwarteten Innovationen aus, sehe ich die Gefahr, dass der DSi wie einst der Game Boy Micro zum Kommerz-Flop wird – denn irgendwie wollte schon damals niemand so recht von seinem kultigen Klapp-SP loslassen, trotz besserer Helligkeit, höherer Akkulaufzeit und schärferen Bildschirms. Aber die Touch-Generation wird's diesmal vermutlich schon richten.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Die neue Hardware mag auf den ersten Blick etwas zu innovationsarm wirken, jedoch sehe ich im DSi viel Potenzial. Der schnellere Prozessor erlaubt weitaus komplexere Anwendungen. Wer den schneckenlahmen DS-Browser besitzt, weiß, worauf ich anspiele. Die DSi-Hardware bietet nun die Möglichkeit, den DS zum Navigationssystem, zum Media-Player oder zum Terminplaner zu machen. Wenn es obendrein noch einige wirklich clevere Spielideen gibt, die davon profitieren – umso besser. Bislang wurde ich da besonders aus Richtung Japan nie enttäuscht. Wetten, dass in wenigen Monaten einige echte Spieleperlen für den DSi erscheinen? Aber genug spekuliert, *Rhythm Tengoku Gold*, mein aktueller Japan-Schatz, wartet auf mich.

ANZEIGE

DAS GROSSE WEIHNACHTSGEWINNSPIEL

Lasst uns wichteln: Bei unserem Gewinnspiel gibt's fette Preise zu gewinnen!

Nintendo®

1x Fire Emblem: Shadow Dragon (DS)

1x Ace Attorney: Trials and Tribulations (DS)

1x Animal Crossing: Let's go to the City (Wii) + WiiSpeak

1x Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf (DS)

SEGA®

3x Sonic Unleashed (Wii)

Wertvolles Kunstdruck-Unikat zu Sonic Rush im Keilrahmen

3x SEGA-Fanpaket (Tasche + Shirt)

3x Samba de Amigo (Wii)

Disney INTERACTIVE STUDIOS

5x Spectrobes: Jenseits der Portale (DS)

10x Spectrobes-Excavation-Kit zum Selbstausgraben (o. Abb.)

EA

3x Zubo (DS) + T-Shirt

2x MySims Kingdom (Wii) + Fan-Artikel

ACTIVISION®

1x Star-Wars-Helm

1x Lichtschwerter

1x Star-Wars-Fahrzeug

1x Clone Wars Wii

1x Clone Wars DS

ATARI

3x Tabaluga (DS)

3x Red Bull BC One (DS)

3x Jenga World Tour (DS)

3x My Farm Around the World (DS)

3x Alone (Wii) plus 3x Alone-New-York-Stadt-karte (ohne Abb.)

3x My Horse & Me 2 (Wii) 3x My Horse & Me 2 (DS)

UBISOFT

5x Rayman-Fanpaket
(Tasche, Poster, Figur, T-Shirt)

EMPIRE interactive

SYSTEM·3

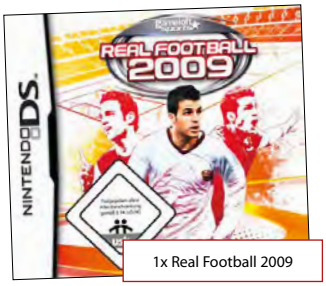
2x Ferrari Challenge (DS)

2x Meine Haustierfarm (DS)

1x Off Road
(Wii)

Ohne Abbildung:
1x Hello-Kitty-DS-Tasche, 5x Pipe-Mania-Shirts, 5x Unsolved-Crimes-Shirts, 5x Unsolved-Crimes-Notizblöcke

gameloft



1x Real Football 2009

1x Guitar Rock Tour

rondomedia

5x Emergency DS

+ 5x Jewel Master Wii

THQ

5x De-Blob-Schreibtischfigur

KOCH MEDIA

5x Arkanoid DS

THEGAMESCOMPANY

2x Kreuzworträtsel
Welt Edition (DS)

CAPCOM

3x Mega Man Star Force 2 Ninja

3x Mega Man Star Force 2 Saurian

UND SO GEHT'S!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, sendet uns eine Postkarte oder SMS mit dem Gewinnspiel-Kennwort „NZ 63". Alle weiteren Details zur Gewinnspielteilnahme findet ihr auf Seite 96. Viel Glück!

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

THE CONDUIT — Wii

Für die meisten Core-Spieler ist Segas *The Conduit* ein Hoffnungsträger, damit auch auf der Wii in Zukunft auf höchstem Niveau geballert werden kann, wie man es von der Xbox 360 und PS3 oder auch vom Wii-*Metroid* her kennt. In unserer Vorschau ab Seite 20 erfahrt ihr alles über den vielversprechenden Shooter aus dem Hause High Voltage, der *Animal Crossing* vom Spitzenplatz unserer Most-Wanted-Charts verdrängen konnte.

Wii	The Conduit	Juni/Juli 2009	Ego-Shooter

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 — Wii

Nach dem gelungenen Einstand der beliebten Fußball-Reihe auf der Wii warten die Fans sehnlichst auf den Nachfolger, der im Frühjahr – also mehrere Monate nach Release der PS3- und 360-Fassung – erscheinen wird. Wir sind gespannt, welche Verbesserungen der Titel in diesem Jahr bieten wird!

Wii	Pro Evolution Soccer 2009	Frühjahr 2009	Action

GRAND THEFT AUTO — DS

Nur wenige Stimmen fehlten dem DS-*GTA* in diesem Monat, um *Fire Emblem* von der Spitze der Most-Wanted-Charts zu verdrängen. Da Nintendos RPG bereits in Kürze erscheint, dürfte der neue Spitzenreiter im kommenden jetzt schon feststehen. Mit etwas Glück verrät Entwickler Rockstar in der nächsten Zeit auch ein paar weitere Details ...

DS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Frühjahr 2009	Action

IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

CURSED MOUNTAIN (Wii)
Einschätzung nicht möglich

PRINCE OF PERSIA: T.F.K. (DS)
Einschätzung: ●●●○○

DEADLY CREATURES (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

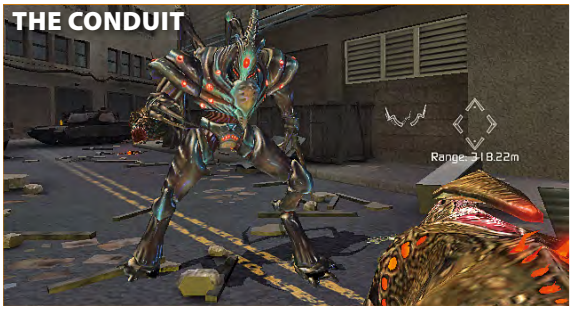
JAGGED ALLIANCE (DS)
Einschätzung: ●●●●●

DER VORSCHAUTEIL

Wii
24 Sonic und der schwarze Ritter
20 The Conduit

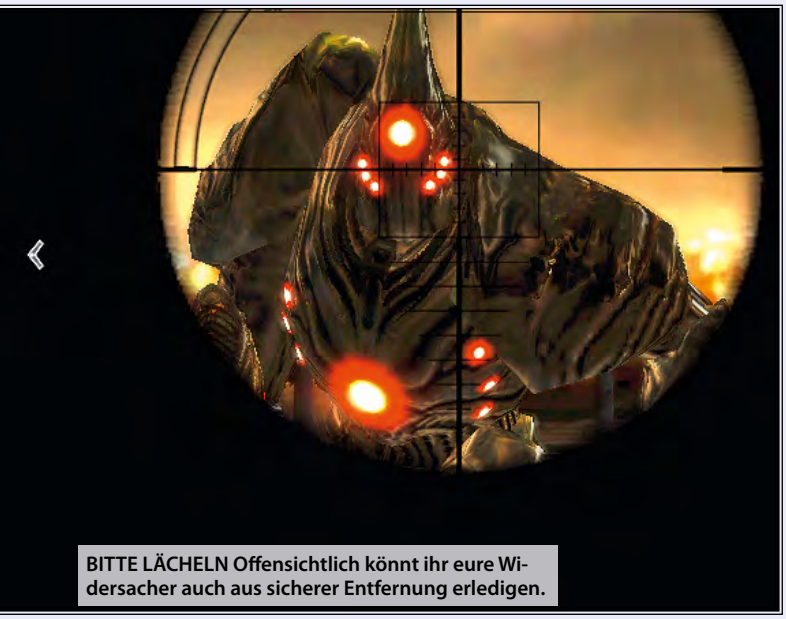
DS
26 Chrono Trigger DS

MOST-WANTED-CHARTS

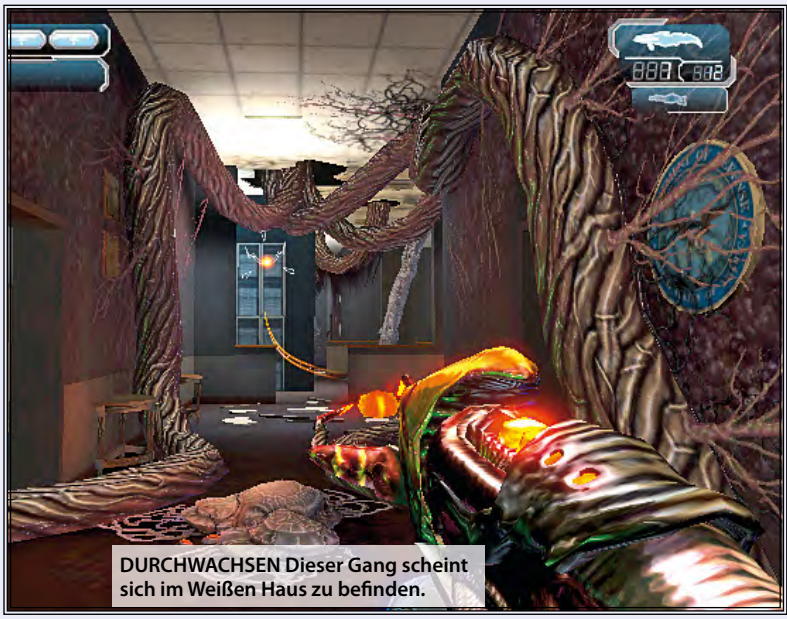


Platz	*	Titel	Monate
1	2	The Conduit	2
2	1	Animal Crossing: Let's go ...	5
3	4	Pikmin 3	4
4	5	Wii Sports Resort	5
5	Neu	Pro Evolution Soccer 2009	1

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem: Shadow Dragon	11
2	2	GTA: Chinatown Wars	5
3	3	Pokémon Platin	3
4	6	Kirby Super Star Ultra	6
5	4	Chrono Trigger DS	2



BITTE LÄCHELN Offensichtlich könnt ihr eure Widersacher auch aus sicherer Entfernung erledigen.



DURCHWACHSEN Dieser Gang scheint sich im Weißen Haus zu befinden.

FAKTEN

- Sega wurde als Publisher enthüllt
- Wii MotionPlus wird zum Einsatz kommen, …
- … genauso wie WiiSpeak
- Beides wird zum Spielen nicht zwingend notwendig sein
- Umfangreicher LAN- und Online-Modus für bis zu 16 Spieler
- 8 bis 10 Stunden Spielzeit für die Kampagne
- Ihr benutzt ein All-Seeing Eye, das versteckte Dinge sehen kann

SICHTKONTAKT Das Kreaturendesign macht mächtig Lust darauf, ein paar Aliens in den Hintern zu treten.

HIGH-TECH Auch zahlreiche Alien-Waffen könnt ihr benutzen – wir sind gespannt auf die Wirkungsweisen dieser Schießeisen.

THE CONDUIT

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Sega

Ein reinrassiger Ego-Shooter mit toller Steuerung und einer Grafik, die qualitativ mit der Xbox360 mithalten kann – auf der Wii?

Washington D. C. ist zu einem gigantischen Schlachtfeld geworden, das Weiße Haus liegt in Trümmern. Nein, die Rede ist nicht vom Auszug der Bush-Regierung, sondern vom Wii-Shooter *The Conduit* (gesprochen Konn-dschu-it, eine Röhre oder Leitung, hier eine Art Portal). Denn dort fallen nach einem Terroranschlag auf das Washington Monument und einem Attentat auf einen Präsidentschaftskandidaten auch noch Aliens ein. Und sie machen nicht grade den Eindruck, als würden sie zur intergalaktischen Völkerverständigung beitragen wollen. Dafür haben die insektenartigen Kreaturen zu viele futuristische Waffen im Handgepäck dabei. Als Secret Service Agent Ford liegt es an euch, die ungebetenen Gäste, die im Spiel die Drudge (Sklave, Packesel) genannt werden, ordentlich aufzumischen und die wahren Ereignisse hinter dem Spuk aufzudecken. Denn bei *The Conduit* ist nichts so, wie es scheint – und spätestens wenn ein mysteriöser Verbündeter der Aliens, Prometheus, auftaucht, seid ihr mittendrin im Strudel der Ereignisse. Ihr ballert euch also durch Horden von Drohnen und ferngesteuerten Soldaten und setzt ein Instrument namens All-Seeing Eye ein, um versteckte Gänge und Items zu entdecken, was dem Spiel einen nicht unwesentlichen Anteil an Rätseln verleihen soll. Der Titel jagt euch dabei durch verschiedene Originalschauplätze der Stadt des amerikanischen Regierungssitzes, wobei für Sightseeing im Weißen Haus und am Jefferson Memorial vermutlich keine Zeit bleiben wird. Etwa acht bis zehn Stunden soll die Solo-Kampagne dauern, drei Schwierigkeitsgrade werden zur Auswahl stehen.

KLOTZEN, NICHT KLECKERN

Wir erinnern uns: Die Programmierer der vielversprechenden Alien-Sause werkelten einfach mal drauflos, ohne

HOCHSPANNUNG IN ILLINOIS

High Voltage Software im Porträt

Die Jungs von High Voltage Software (High Voltage bedeutet Hochspannung – im Sinne von Elektrizität, das Firmenlogo ist angelehnt an die amerikanische Warntafel für Hochspannungsleitungen) sind bereits alte Hasen, was die Spiele-Entwicklung betrifft. Seit 1995 versorgen sie diverse Plattformen mit zahlreichen Titeln, darunter Klassiker wie *Paperboy* und *LEGO Racers* auf dem N64. Auch in jüngster Zeit waren sie mit zahlreichen Nintendo-Projekten beschäftigt, etwa mit den GameCube-Portierungen zu *Baldur's Gate – Dark Alliance* und *Call of Duty 2 (dt.)*. Doch die Wii scheinen die Starkstrommechaniker unter den Spielentwicklern regelrecht gefressen zu haben, schließlich entwickelten sie *The Conduit* komplett auf eigene Faust, bevor sie sich Sega als Publisher ins Boot holten. Daher merkt man dem Projekt auch an, dass uns mit dem Sci-Fi-Shooter ein Wunschkind der Programmierer erwartet. Zuletzt waren sie auf ihrer Herzenskonsole mit *V.I.P. Casino – Blackjack* und dem Shooter *Gyrostarr* (beide WiiWare) vertreten.

Im schicken WiiWare-Titel Gyrostarr (bislang nur in den USA verfügbar) bewies High Voltage ein glückliches Händchen für flotte All-Ballereien.

Hatten wir diesen Nebenjob nicht alle? High Voltage präsentierte den Klassiker Paperboy 1999 auf dem N64 zum ersten Mal in 3D.

einen festen Publisher im Visier zu haben. Inzwischen ist es aber offiziell: Sega wird den Titel vertreiben. Wie erwartet, trudelten viele, viele Anfragen bei High Voltage ein, doch schließlich entschied man sich – nicht zuletzt aufgrund ihres Einsatzes im Core-Game-Sektor – für die Herren mit dem blauen Igel. High Voltage setzt dabei voll auf Qualität: Was nicht 100%ig funktioniert hat, wurde wieder aus dem Spiel rausgeschmissen, um ein qualitativ einwandfreies Produkt abzuliefern. Im Moment sind die Amerikaner dabei, ihrem Action-Kracher das letzte Feintuning zu verpassen, besonders am großzügigen Multiplayermodus wird noch gefeilt, damit auch wirklich alles gut funktioniert. Es scheint also alles gutzugehen mit dem Release im kommenden Sommer. Wir hatten die Gelegenheit, mit Eric Nofsinger von High Voltage über den Titel zu sprechen, außerdem erreichte ein neuer Schwung toller Screenshots, die ihr auf den folgenden Seiten bewundern dürft, die Redaktion.

NEUE GRAFIKENGINES BRAUCHT DIE WII

Um alles aus Nintendos Konsole herauszuholen, entwickelte High Voltage kurzerhand eine eigene Grafikengine, die sogenannte Quantum3-Engine. Diese macht es möglich: Effekte wie Pixelshader oder Reflexionen, die wir bisher nur neidisch auf anderen Plattformen betrachten durften, sollen endlich auch Wii-Besitzer erreichen! High Voltage verspricht, dass noch nie ein Titel auf der Wii so gut ausgesehen hat, ja, dass *The Conduit* an die Qualität eines Xbox-360-Titel heranreichen wird – kein Um-die-Ecke-Schielen mehr für Wii-Besitzer? Das nennen wir mit gutem Beispiel vorangehen!

MEHR BEWEGUNG IM SPIEL

Inzwischen ließ High Voltage eine weitere Katze aus dem anscheinend mit Stubentigern prall gefüllten Sack:

ALL-SEEING EYE Mit diesem nützlichen Spielzeug könnt ihr versteckte Gänge und Gegner aufspüren.

INTERVIEW MIT ERIC NOFSINGER (CHIEF CREATIVE OFFICER)

Wie wird WiiMotionPlus zum Einsatz kommen und wird es notwendig sein, um das Spiel zu spielen?
Das Spiel benutzt WiiMotionPlus, um die Steuerung und das Gameplay anzureichern und zu verbessern, es wird aber nicht zwingend erforderlich sein, um das Spiel zu spielen.

Werden Spieler mit WiiMotionPlus Vorteile haben?
WiiMotionPlus wird geringfügige Vorteile bieten, die Zielverfolgung wird ein wenig präziser sein, aber nicht so stark, dass Spieler ohne WiiMotionPlus bestraft werden.

Wie lange habt ihr gebraucht, um einen Publisher zu finden? Habt ihr euch bei Sega gemeldet oder ist Sega auf euch zugekommen?
Der Prozess hat insgesamt mehrere Monate gedauert, Sega war einer der zahlreichen Publisher, die sich bei uns gemeldet haben. Mit der Zeit ergab sich langsam eine Einigung, die sowohl für sie als auch für uns von großem Vorteil ist. Ich bin echt glücklich darüber, dass wir bei ihnen gelandet sind. Mit ihrem Einsatz für Core Games stechen sie aus der ganzen Masse hervor.

Wird es einen Splitscreen oder einen Coop-Modus geben?
Wir sind gerade noch dabei, die Arbeiten am Spiel abzuschließen, aber da wir der Konsole grafisch alles abfordern, wird ein Splitscreen-Modus in dieser Version leider nicht möglich sein.

Welche Rolle wird Gewalt spielen? Welche Altersfreigabe wollt ihr für das Spiel erreichen (besonders in Deutschland, wo wir oft mir geschnitten Spielen leben müssen)?
LOL, Gewalt? In einem First-Person-Shooter? Da ihr einen Secret-Service-Agenten spielen werdet, der versucht, eine Alien-Invasion zu stoppen, ist Gewalt quasi das, worum es in diesem Spiel überhaupt geht. Wie auch immer, wenn wir mit Blutlachen, schmutzigen Wörtern und Delfinen in Holzhäckselmaschinen nicht übertrieben haben, denken wird, dass das Spiel eine Teen-Freigabe erhalten wird. (Anm. d. Red.: Teen meint im amerikanischen System ESRB, dem amerikanischen Pendant zur USK, eine Freigabe ab 13 Jahren. Daher gehen wir davon aus, dass wir das Spiel auch in Deutschland ungeschnitten bekommen werden, wenn auch mit einer höheren Freigabe, da ja auch *Metroid Prime 3* erst ab 16 freigegeben ist)

Wird der Spieler in der Lage sein, die Conduits (Portale) zu benutzen? Was passiert dann?
Ja, ihr werdet sie benutzen können. Aber um zu erfahren, was dann passiert, müsst ihr das Spiel selbst spielen. =)

Wir wüssten gern eure persönliche Meinung zu WiiSpeak. Würdet ihr ein Headset bevorzugen? Was ist an den Gerüchten dran, dass dem Spiel ein Headset beiliegen wird?
So wie wir es bisher erlebt haben, ist WiiSpeak äußerst beeindruckend, besonders die Fähigkeit, Umgebungsgeräusche, sämtliche rhythmischen Hintergrundgeräusche (wie Klimaanlagen) herauszufiltern. Wir glauben, dass WiiSpeak sehr gut geeignet ist, um mit Freunden zu kommunizieren. Ein Headset ist eine gute Idee, aber um ehrlich zu sein, wüsste ich nix davon, dass sich eines in der Entwicklung befindet.

The Conduit wird nicht nur WiiSpeak für LAN- und Onlinegefechte, sondern auch WiiMotionPlus unterstützen! Feineres Zielen und schnelles Ballern scheinen also vorprogrammiert. Selbstverständlich ist die Technik auch sonst vorbildlich und wird sowohl den 16:9-Modus als auch eine Auflösung von 480p unterstützen. Steuerungstechnisch orientiert man sich an bereits erhältlichen Klassikern, Empfindlichkeit, Kill Zone (der Bereich des Bildschirms, auf den ihr zielt und auf dem kein Kameraschwenk vollzogen wird) und Button-Belegung sind natürlich frei von euch konfigurierbar. Auch die Bildschirmanzeigen sollt ihr im fertigen Spiel nach Belieben verschieben oder sogar ganz abschalten können. Auf Schütteleinlagen wollten die Programmierer aber offensichtlich verzichten, sämtliche Spielereien mit der Wii-FB kommen wohl nur sehr spärlich zum Einsatz. Großes verspricht High Voltage auch für den Multiplayer-Part: Selbst online soll alles flüssig laufen, wenn ihr euch mit bis zu 16 Leuten ordentlich im Deathmatch, Capture the Flag oder Teammatch bekriegt. Allerdings nur online oder per LAN-Verbindung, denn auf einen Splitscreen-Modus mussten die Programmierer aufgrund technischer Möglichkeiten leider verzichten. Ob es einen Coop-Modus geben wird oder nicht, ist im Moment leider noch nicht sicher – aus der Welt ist das Thema aber noch nicht.

GROSSE ERWARTUNGEN

High Voltage Software strotzt geradezu vor Tatendrang. Denn der Science-Fiction-Shooter *The Conduit* ist noch nicht mal fertig, schon sprechen die Jungs davon, weitere Core-Games für die Wii zu veröffentlichen – einige sind angeblich sogar schon in Planung. So will man mit einer Fortsetzung unmittelbar beginnen, sobald *The Conduit* veröffentlicht ist. Angeblich sind dann auch Fahrzeuge angedacht, die den Weg in den ersten Teil leider nicht mehr gefunden haben. Schön zu hören: Nintendos Konsole ist und bleibt die bevorzugte Plattform von High Voltage, der innovativeren Steuerung sei Dank. Daher bemängeln sie, dass es so wenig gute Games gibt, die das Potenzial der Konsole voll ausschöpfen. Angeblich fehle es der Wii beispielsweise an richtig guten Rollenspielen. So viel Engagement für uns gebeutelte Wii-Spieler sehen wir doch mal gern! Da hat jemand verstanden, weshalb die Wii ist, wie sie ist. Denn vor der Qualität so manchen HD-Shooters braucht sich *The Conduit* nicht zu verstecken.

SCHÜTZENHILFE Sind diese netten Herrschaften auf unserer Seite? Es soll bei jeder Invasion ja auch Überläufer geben …

VORSCHAU **Wii**

THE CONDUIT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	High Voltage Software
TERMIN	Juni/Juli 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Die Zeichen stehen gut, dass High Voltage mit der enormen Spannung, die sie erzeugt haben, keinen Kurzschluss verursachen.

Klick dich nach Hollywood.

BLOCKBUSTER TV

Nur auf Kino.ProSieben.de

Jetzt kostenlos großes Kino erleben!
Die Online Show mit allen News aus der Traumfabrik.
Präsentiert von Steven Gätjen.

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

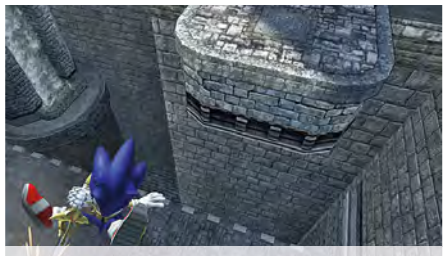
ProSieben.de

FAKTEN

- Von den Machern von Sonic und die geheimen Ringe (Wii, 2007)
- Vier spielbare Charaktere
- 13 Abschnitte in der Sagenwelt von König Artus
- Steuerung mit Fernbedienung und Nunchuk

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Sega

SHOWDOWN Wir wissen, wer als Sieger aus dem Duell hervorgehen wird. Ihr auch? Da fühlen wir uns doch glatt an einen gewissen Wii-Launch-Ego-Shooter erinnert.



AN DER KANTE Die Steuerung soll auch ohne Wii MotionPlus gut von der Hand gehen.

HIGHSPEED-SAUSE So haben wir's am liebsten: rennen, rennen, rennen!

SONIC UND DER SCHWARZE RITTER

Ist es Red Steel 2? Nein, es ist Sonic, aber jetzt wirbelt er mit dem Schwert herum!

Wenn die Tage kürzer werden, steigt (leider) die Wahrscheinlichkeit, dass ihr platte Igel inmitten von Wohnsiedlungen und Straßenkreuzungen auflesen müsst. Ganz anders Sonic: Der Power-Igel von Sega ist so flink, dass er Bulldozern, Allrad-Vehikeln und Kinderwagen mit der Kraft der blauen Turnschuhe galant ausweicht! Damit für PS-intensiven Action-Adventure-Nachschub auf der Wii gesorgt ist, arbeiten die Macher von *Sonic und die geheimen Ringe* derzeit an der direkten Fortsetzung *Sonic und der schwarze Ritter*. Wir haben unsere Quellen bei Sega in Japan angezapft, um für euch die neuesten Informationen zusammenzutragen.

ALLES RADIKAL ANDERS, ABER AUCH VIEL BESSER?

Das Wichtigste vorneweg: Die Entwickler definieren die große Stärke des neuen Wii-exklusiven Spiels weiterhin durch – wir zitieren – „schnelles, ungebändigtes Gameplay, und zwar von der ersten Spielminute an". Das soll einerseits durch traditionelle Elemente ermöglicht werden, die in keinem Sonic-Spiel fehlen dürfen: strahlend blaue Landschaften, durch die ihr den Flitze-Igel lenkt. Andererseits ist das Spiel mit Schwertkämpfen angereichert, die den Machern zufolge von der direkten Steuerung profitieren. Denn im Gegensatz zum Vorgänger lenkt ihr das Spiel nicht via quer gehaltener Fernbedienung, sondern in Kombination mit dem Nunchuk. Das Schwingen der Wii-FB soll beispielsweise in bester *Zelda*-Manier das Verdreschen der Gegner auslösen – und damit wären wir schon bei der markantesten Spieländerung angelangt: den Schwertgefechten. Diese nehmen einen entscheidenden Anteil im Spiel ein, sind mit Combos angereichert und

ENDSTATION HOFFNUNG Mit diesem Schienenritt ins Leere beweist Sonic, dass er die coolste Sau ist. Vielleicht sollte er in eine Lore wechseln und Diddy Kong mitnehmen?

DAS WETTER So lieben wir Sonic: strahlend blauer Himmel und idyllische Landschaften. Wohler fühlen wir uns nur am Steg vor dem Redaktionsgebäude.

steuern sich allesamt durch Gesten eurer Hand. Wir sind derweil noch etwas skeptisch, ob dieser Paradigmenwechsel wirklich gut zu einem neuen Sonic-Spiel passt – schließlich wird Wii MotionPlus nicht unterstützt (siehe Entwickler-Interview im Extrakasten), was zu einer deutlich schwächeren Steuerungsabfrage führen dürfte. Wir rechnen dennoch damit, dass mindestens die Qualität der Schwertkämpfe aus *Red Steel* erreicht wird, schließlich liegen seit Erscheinen des Ubisoft-Shooters mittlerweile zwei Jahre zurück. Eine lange Periode, die in der Programmierszene eine halbe Ewigkeit bedeutet, da die Spielemacher ihre Tools nun besser im Griff haben.

RPG-ELEMENTE – WAR JA KLAR!

Dreizehn interaktive Umgebungen, die in der Welt des Sagenkönigs Artus spielen, wird *Sonic und der schwarze Ritter* umfassen. Und das Setting macht sich auch im Spiel bemerkbar: Ihr springt zum Beispiel in den Abzug einer überdimensionalen Armbrust, um euch blitzartig über einen breiten Burggraben katapultieren zu lassen. Brüchige Schlosswände zerhämmert ihr kurzerhand mit eurem Schwert und macht anschließend mit eurer Wunderwaffe zauberhafte Märchenwesen platt. Die Gebrüder Grimm wären stolz auf eure Leistung! Damit auch langfristig Action gegeben ist, hat Sega erweiterbare Angriffe ins Spiel integriert, die ihr aber erst im fortschreitenden Spielverlauf freischaltet. So levelt ihr eure Fertigkeiten auf, je weiter ihr im Abenteuer vordringt. Eine feine Sache!

Da Sega mit einer spielbaren Version allerdings noch geizt, wollen wir euch mit den Bildern noch gerne alleine lassen und melden uns zurück, wenn wir eigenhändig an den Hof Camelots vordringen konnten.

INTERVIEW MIT TETSU KATANO

Katano-san ist der Director des Wii-Ritters und plauderte mit uns über sein neuestes Projekt.

Wie viele Charaktere – neben Sonic – werden diesmal spielbar sein?
Außer Sonic wird es noch drei weitere spielbare Figuren geben. Im Kampfmodus sind sogar fünf zusätzliche Charaktere zusammen mit einer Extra-Bonusüberraschung integriert.

Können Sie uns noch mehr über den Mehrspieler-Kampfmodus erzählen?
Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und zehn Regeln festlegen. Von Zeit zu Zeit wird man auch kooperativ spielen können.

Viele Spiele in letzter Zeit unterstützen Wii MotionPlus. Das neue Wii-Sonic ebenfalls?
Wir haben derzeit keine Pläne, Wii MotionPlus zu unterstützen.

Wie groß wird der Kampfanteil im Spiel sein? Und wie umfangreich ist das Abenteuer?
Das Kämpfen ist eines der wichtigsten Features des ganzen Spiels. Der Spieler kämpft also, während er das Abenteuer bestreitet. Insgesamt haben wir etwa 100 Missionen integriert.

Sonic und die geheimen Ringe ist uns noch in guter Erinnerung. Wird sich der neue Teil ähnlich spielen? Was wurde verbessert?
Der größte Unterschied zu *Sonic und die geheimen Ringe* ist, dass man diesmal das Nunchuk verwendet. Und der größte Vorteil ist, dass *Sonic und der schwarze Ritter* vollen Gebrauch der Wii-Sensoren macht. Das heißt, man kann die Wii-Fernbedienung jederzeit schwingen, genauso wie man mit einem Schwert schlagen würde.

Man munkelt, Sonic und der schwarze Ritter könnte onlinefähig sein. Können Sie uns darüber etwas verraten?
Im Augenblick können wir keine Details über jegliche Online-Modi bestätigen.

Wie wird das neue Fähigkeiten-System funktionieren?
Es wird nicht für höchst talentierte Spieler konzipiert sein, wie es noch in *Sonic und die geheimen Ringe* der Fall war. Aber einige Fähigkeiten waren auch schon im Vorgänger integriert. Zusätzlich stehen dem Spieler neue Aktionen zur Verfügung. Und außerdem basierten die Fähigkeiten zuvor auf den Ringen, jetzt basieren sie auf dem Schwert.

Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

VORSCHAU Wii

SONIC UND DER SCHWARZE RITTER

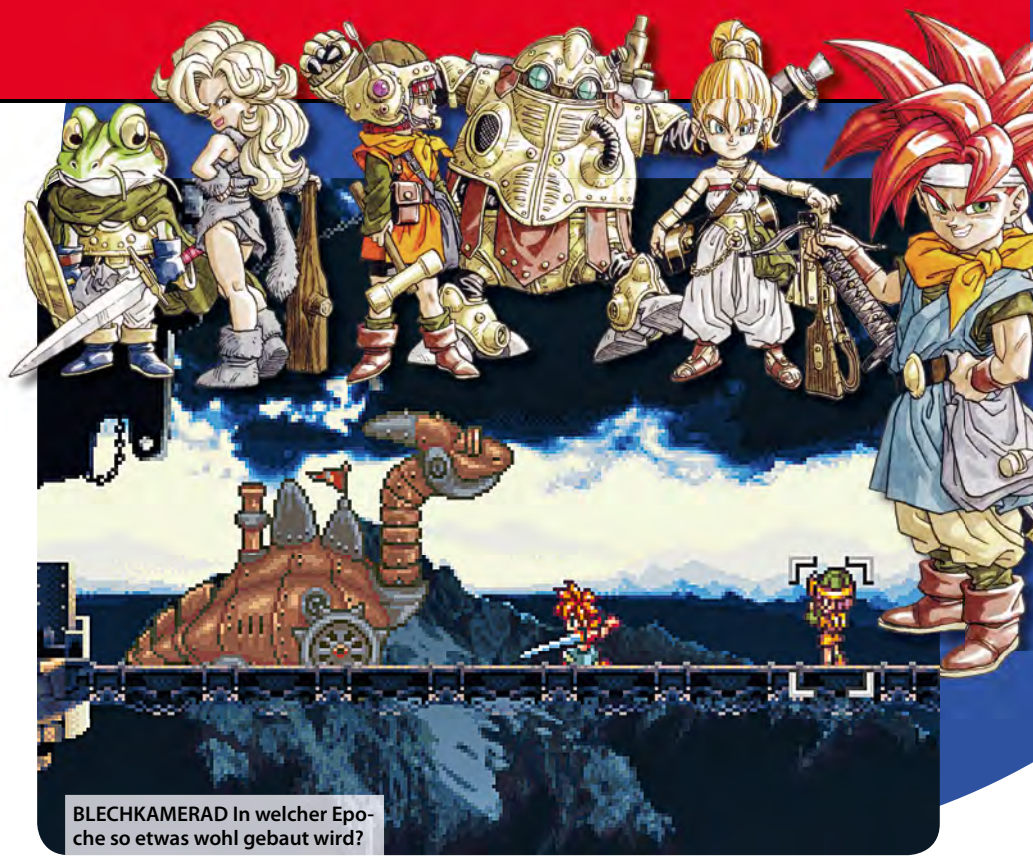
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sega
TERMIN	Frühjahr 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Ob die Schwert-Fuchteleien gut ins Konzept des flinken Igels passen, werden wir im Frühjahr sehen. Sega soll mal machen!

MONSTRÖS Das Kreaturendesign des Rollenspiels ist extrem fantasievoll.

ZEITMASCHINE Wenn wir nur wie Chrono die Uhr auf den Release drehen könnten.



BLECHKAMERAD In welcher Epoche so etwas wohl gebaut wird?

FAKTEN

- 1:1-Remake des Klassikers von 1995
- Bisher nicht in Deutschland erschienen
- Action-Adventure im Stil von Zelda und Secret of Mana
- Zeitreisen sind wichtiges Spielelement
- Enthält einen zusätzlichen, brandneuen Dungeon
- Unterstützt Touchscreen und Wireless-Verbindung

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

CHRONO TRIGGER DS

DS-Rollenspieler werden regelrecht verwöhnt: Ein weiterer Klassiker erreicht zum ersten Mal europäische Gefilde.

Spätestens seit *Zurück in die Zukunft* wissen wir: Mit den Zeitreisen ist es wie mit der GEZ – hat man einmal damit angefangen, kommt man nie wieder raus. Denn Veränderungen in der Vergangenheit haben Konsequenzen in der Gegenwart. Zum Glück muss das aber nicht immer schlecht sein, denn Square Enix stellt den Counter auf 1995 und wirft uns so in die goldene Epoche der japanischen Rollenspiele für das gute alte Super Nintendo zurück.

ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

Chrono Trigger beantwortet uns endlich die leidige Frage, wer an der Uhr gedreht hat: Es war Chrono. Clevererweise ist Chronos der Gott der Zeit, und „Trigger" bedeutet Auslöser. Und damit ist auch schon eure Aufgabe umrissen: Ihr startet im Jahre 1000 nach Christus, und um eine Invasion der außerirdischen Parasiten Lavos abzuwenden (die übrigens im Jahre 1999 die Welt überfallen werden), bewegt ihr euch kreuz und quer durch alle Zeitalter. Bei euren unzeitgemäßen Meetings schart ihr nach und nach einen bunt zusammengewürfelten Trupp aus Kämpfern aller Epochen um euch: Mit Ritter, Höhlenmensch und Roboter stellt ihr die wohl schrägste Tafelrunde aller Zeiten zusammen. Und wenn ihr vorher nicht das Zeitliche segnet, werdet ihr sogar das Ende der Welt erleben. Aber wir wollen lieber nicht zu viel verraten …

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Ihr zieht in der Vogelperspektive durch die Gegend und vermöbelt die im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern immer sichtbaren Gegner in zahlreichen Dungeons. Reisekomfort bietet eine Weltkarte, sodass ihr nie die Übersicht verliert. Extra Kampfbildschirme gibt es nicht, denn *Chrono Trigger* benutzt ein sogenanntes Active Battle System: Jeder eurer Kämpfer hat einen Zähler, der zeigt, wann er angreifen, oder wann er Techs – also Magie und Spezialattacken – verwenden darf. Die Mischung aus Action-Adventure à la *Illusion of Time* und rundenbasierten Kämpfen a la *Final Fantasy* lässt den Titel auch heute nicht zum alten Eisen gehören.

ZURÜCK IN DIE GEGENWART

Grafik und Sound der DS-Fassung stammen 1:1 aus dem SNES-Original. Dafür wurde die Steuerung komplett überarbeitet und sogar der Touchscreen soll zum Einsatz kommen.

Gekrönt wird das Ganze mit einer exklusiven zusätzlichen Endsequenz: Je nachdem, welche Entscheidungen ihr im Verlauf des Spieles getroffen habt, erlebt ihr einen von insgesamt 14 möglichen Abspännen. Die Zukunft ist euer! Auch eine Gallery und einen Onlinemodus soll es geben – bisher ist aber noch ungewiss, in welcher Form die DS-Features zum Einsatz kommen werden. Bis zum Frühjahr 2009 müssen wir die Zeit allerdings noch verstreichen lassen, dann erfahren auch wir Bewohner des PAL-Landes hoffentlich, weshalb so viele Fans *Chrono Trigger* als eines der besten Games überhaupt noch immer durch alle Zeiten hindurch hochhalten.

VORSCHAU **DS**

CHRONO TRIGGER DS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Square Enix
TERMIN	Februar 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Auch in Zeiten unzeitgemäßer Umsetzungen wird es höchste Zeit für diesen zeitlosen Zeitreiseklassiker. Danke, Square!

ANNI FRIESINGER PRÄSENTIERT

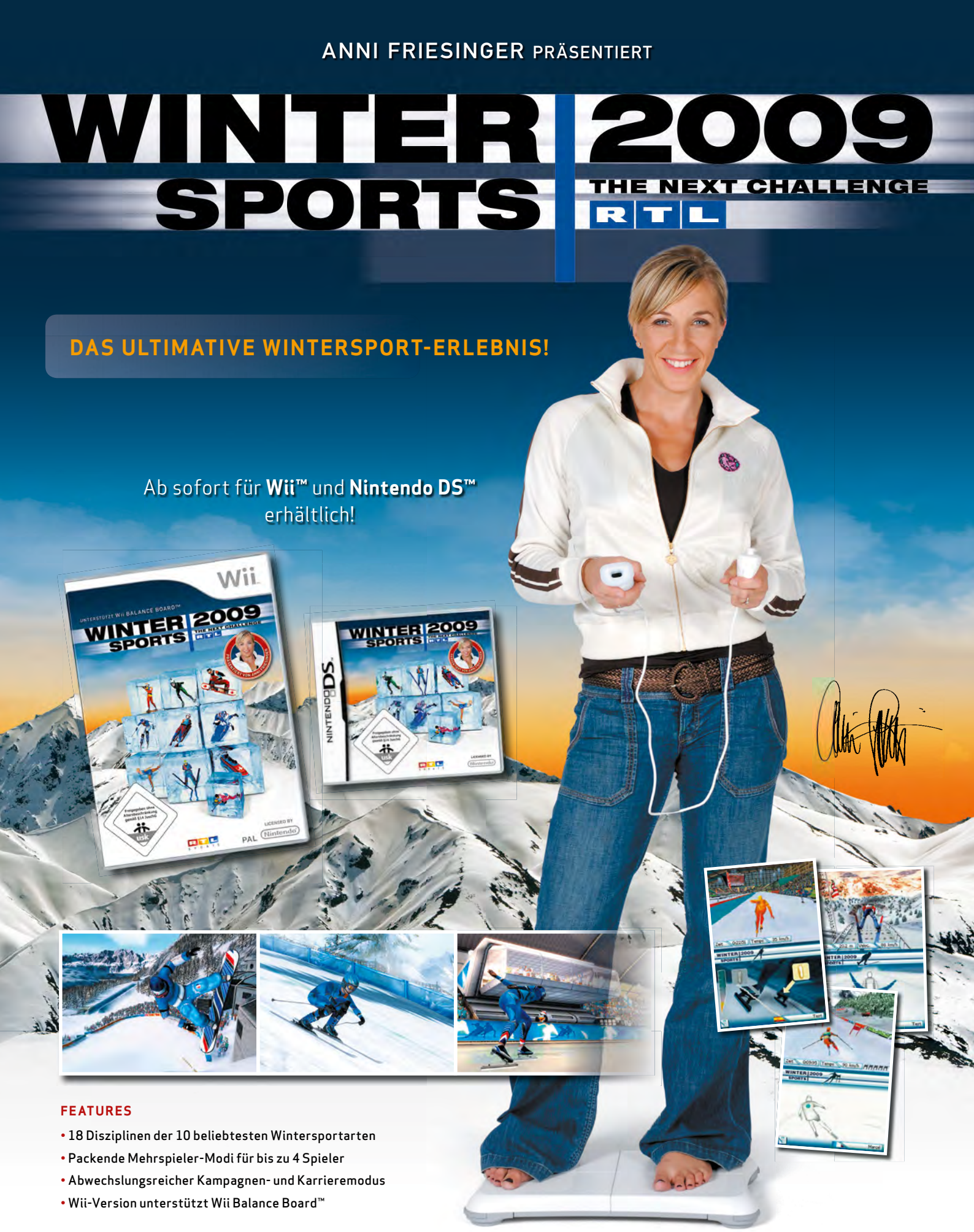
WINTER 2009 SPORTS

THE NEXT CHALLENGE

RTL

DAS ULTIMATIVE WINTERSPORT-ERLEBNIS!

Ab sofort für **Wii™** und **Nintendo DS™** erhältlich!



FEATURES

- 18 Disziplinen der 10 beliebtesten Wintersportarten
- Packende Mehrspieler-Modi für bis zu 4 Spieler
- Abwechslungsreicher Kampagnen- und Karrieremodus
- Wii-Version unterstützt Wii Balance Board™

WWW.RTL-GAMES.DE • WWW.WINTERSPORTS-WELTEN.DE

© RTL Television 2008, vermarktet durch RTL Games GmbH. RTL Sports ist ein Label der RTL Games GmbH. • Im Exklusiv-Vertrieb von NBG EDV Handels- und Verlags GmbH & Co KG • Entwickelt von 49Games GmbH
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. • Fotos Anni Friesinger: Stephen Power

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

DEZEMBER

Titel	Datum
Animal Crossing: Let's Go to the City	05. Dezember
High School Musical 3: Sing it!	18. Dezember
Sophies Freunde: Fashion-Show	04. Dezember
Sports Party	11. Dezember
Wer wird Millionär? 2. Edition	04. Dezember
WiiSpeak (Hardware)	05. Dezember

JANUAR

Titel	Datum
SimAnimals	29. Januar

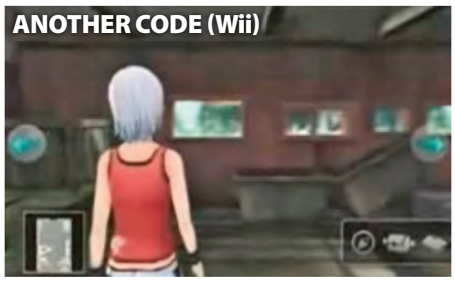
FEBRUAR

Titel	Datum
Deadly Creatures	13. Februar
Ultimate Band	Februar
World of Goo	Februar

2009/10

Titel	Datum
AC/DC Live Rock Band	2009
Another Code Wii (Arbeitstitel)	2009
Castlevania Judgment	1. Quartal
Cursed Mountain	2009
Detective Conan: Die Mirapolis-Ermittlung	2009
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Unbekannt
Ghostbusters: The Videogame	2009
Hard Working People	1. Quartal
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Klonoa: Door to Phantomile	Unbekannt
Kororinpa 2	1. Quartal
Mario Super Sluggers	2009
Monster Hunter 3	Unbekannt
No More Heroes: Desperate Struggle	2010
Overlord: Dark Legend	2009
Pikmin 3 (Arbeitstitel)	Unbekannt
Pipe Mania	1. Quartal
Pro Evolution Soccer 2009	1. Quartal
Punch-Out!! Wii (Arbeitstitel)	2009
Rock Revolution	1. Quartal
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
Sonic und der schwarze Ritter	2009
Sophies Freunde: Filmstar	1. Quartal
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
Tenchu 4	2009
The Conduit	Juni/Juli 2009
Wii Sports Resort	Frühjahr

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY (Wii)



ANOTHER CODE (Wii)

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS (DS)

KIRBY SUPER STAR ULTRA (DS)

DS

DEZEMBER

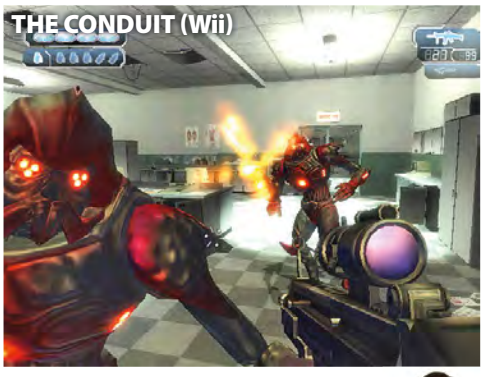
Titel	Datum
Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	Dezember
Dragonball Origins	05. Dezember
Fire Emblem DS	05. Dezember
Harvest Moon: Mein Inselparadies	12. Dezember
Mein Paradies für Hunde: Ich liebe Tiere	05. Dezember
Petz Fashion Dogs	Dezember
Prince of Persia: The Fallen King	04. Dezember

JANUAR

Titel	Datum
SimAnimals	29. Januar

2009

Titel	Datum
Age of Empires Mythologies	März
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	2. Quartal
Bomberman 2	1. Quartal
Chrono Trigger DS	Februar
de Blob	2009
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Winter
Enchanted Folk and the School of Wizardry	1. Quartal
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Unbekannt
Ghostbusters: The Videogame	2009
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Winter
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Jagged Alliance	2. Quartal
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Mario & Luigi 3 (Arbeitstitel)	2009
Overlord Minions	2009
Pokémon Platin-Edition	2009
Rock Revolution	1. Quartal
Tales of Hearts	Unbekannt
Tales of Innocence	Unbekannt
Tales of the Tempest	Unbekannt



THE CONDUIT (Wii)

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Was ist denn da los? Während wir in den letzten Monaten die Termine noch regelrecht auf die Seite quetschen mussten, ist diesmal so viel Platz, dass unsere Layouter mühelos einen Screenshot in die DS-Spalte packen können. Wir rechnen aber spätestens im Januar wieder mit einer Fülle an Ankündigungen.

So dürfte die *Pokémon*-Platin-Platin bald hierzulande erscheinen und auch *Kirby Super Star Ultra* rollt vermutlich spätestens im Februar zum Test ein. Nur im Wii-Sektor sieht's Anfang 2009 eher mau aus. Nintendo hat aber bestimmt noch mehr im Sack, als wir hier mutmaßen. So lange hat uns Nintendo mit Ankündigungen neuer *Mario*- und *Zelda*-Teile noch nie sitzen lassen. Und wo bleibt eigentlich *Mario Party 9*? Hauptsache, der Klempner ist dabei!

UND ACTION!

CDs, DVDs, GAMES

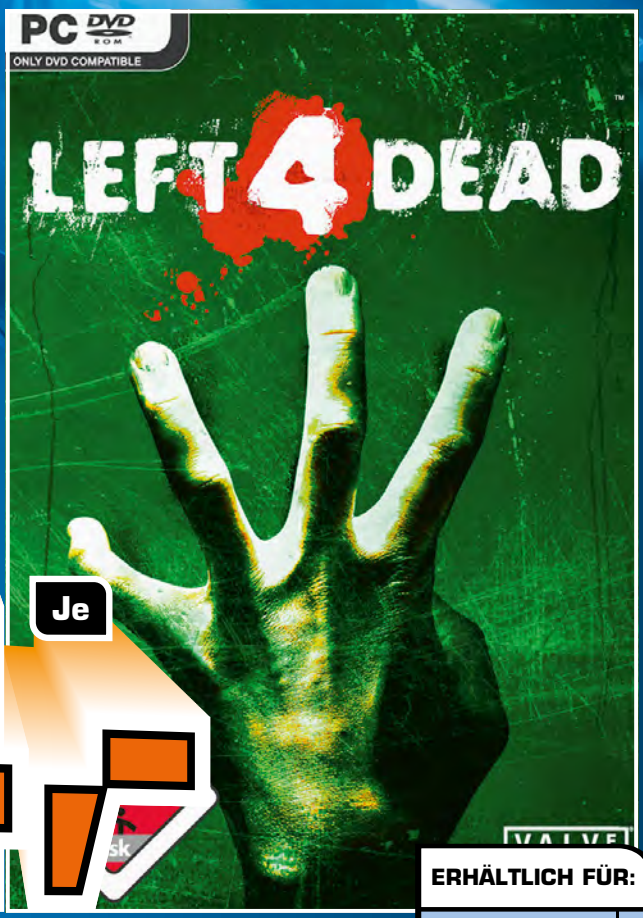
USK: Keine Jugendfreigabe

ERHÄLTLICH FÜR:

XBox 360 für 59,-	✓
PS3 für 59,-	✓

DEAD SPACE
Art. Nr.: 979 5006

Je 44,-



USK: Keine Jugendfreigabe

ERHÄLTLICH FÜR:

XBox 360 für je 59,-	✓

LEFT4 DEAD
Art. Nr.: 979 7664

Angebote gültig ab 03.12.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

134 x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Wenn ich schon im echten Leben kaum mehr dazu komme, mich auf dem Brett die Pisten runterzustürzen, dann tue ich dies im Moment wengistens virtuell in *Shaun White Snowboarding*. Auf dem DS hat mich *Pipe Mania* wieder in seinen Bann gezogen – genauso wie vor zig Jahren das Original auf dem PC. Allerdings nur so lange, bis ich eine Version von *EndWar* in die Finger bekomme. *Anmerkung der Schlussredaktion:* Inzwischen hat er's sogar.

Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rock Band	12/08	92%	87%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%

Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
De Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%

Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdon	12/08		74%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%

We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Schöne Grüße an Herrn M. und Frau K.! Meine Nachbarn haben's im Augenblick wirklich nicht schön, denn *Rock Band* steht in meinem Wohnzimmer und wird jeden Abend beackert. Ob das Klopfen des Schlagzeugs schon durch die Wände gepocht ist, kann ich im Augenblick gar nicht sagen, denn der Ton ist so laut aufgedreht, dass ich für die Dauer des Zocks völlig von der Außenwelt abgeschottet bin. *Sonic Adventure 2* habe ich mir auch noch zugelegt. Nettes Teil.

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Doppelseite die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Jackass the Game DS	12/08	48%	53%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and ...	12/08		85%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

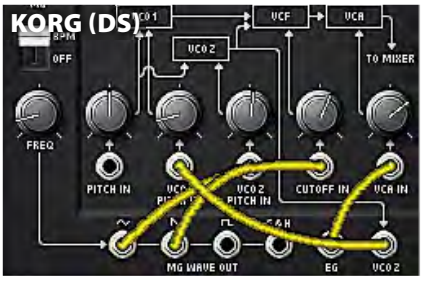
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnis. ...	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Auch wenn es technisch leider kein Bringer ist, baller, schüttel und drück ich mich momentan durch *Disaster: Day of Crisis*. Einfach, weil es angenehm düster inszeniert ist, ich das Aufleveln der Spielfigur mag und weil ich dank der Missions-Häppchen schnell ein Erfolgserlebnis habe. Unterwegs fummle ich derzeit an *Korg DS-10* herum. Auch wenn ich die Software wohl nie meistern werde, ist es doch erstaunlich, welch abgefahrene Laute ich meinem DS damit entlocke. Groovy!



Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Drawn to Life: SpongeBob ...	12/08	66%	68%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Angriff …	04/08	72%	74%
SpongeBob: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%

Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	81%	82%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

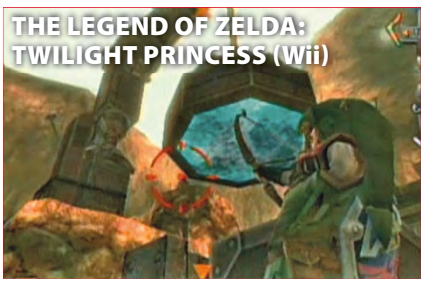
TRENDSPORT

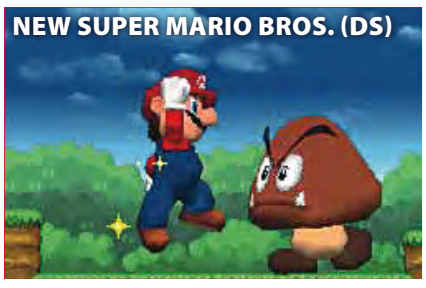
Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

DAVID MARTIN

Aufgrund mangelnder Wii-Spiele, die mich reizen würden, zocke ich derzeit abermals das fantastische *The Legend of Zelda: Twilight Princess* – aber nur, bis mir *Guitar Hero: World Tour* in die Hände fällt. Dann wird endlich wieder gerockt! Derzeit pendle ich eher wenig mit Bahn oder Bus, weswegen mein DS aktuell selten in Anspruch genommen wird. Wenn ich aber mal den Power-Knopf anknipse, dann steckt das Modul von *New Super Mario Bros.* drin.





DIE REDAKTION

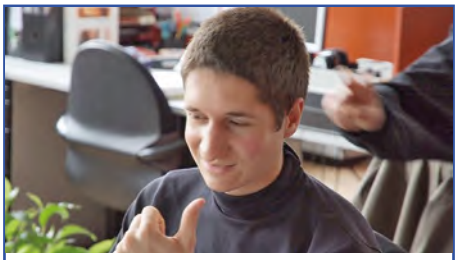
Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… hat sich in diesem Jahr vorgenommen, alle Weihnachtsgeschenke frühzeitig zu kaufen, um sich nicht wieder am Vormittag des Heiligabend durch Menschenmassen in den Einkaufsmeilen Nürnbergs kämpfen zu müssen. Ob's klappt?

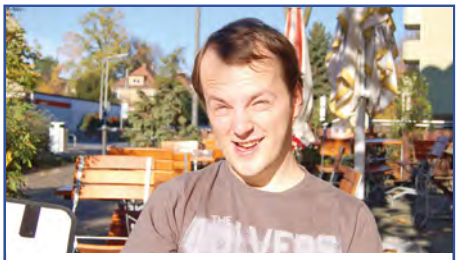
SPIELE-TIPP: Tom Clancy's EndWar (DS)



CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

… hat die Liebe zur heimischen Küche entdeckt und ist seitdem ein guter Gast in der lokalen Dorfschenke. Hähnchen mit Pommes und Salat, dazu ein Helles – das gibt's nur dort für konkurrenzlos günstige 7 Euro (=14 Mark)!

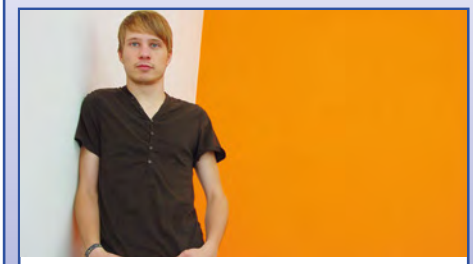
GENUSS-TIPP: Dorfschenke Paimar



SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

… hat die wunderbar warmen Herbsttage dazu genutzt, vielleicht doch noch einen Sonnenbrand zu bekommen. Das hat zwar nicht geklappt, es war aber echt toll in der Sonne. Man beachte dieses glückliche Lächeln!

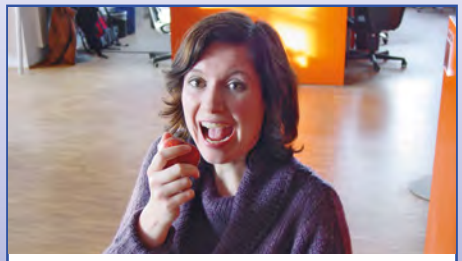
FREIZEIT-TIPP: Flohmarkt-Schatzsuche



DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

… entstaubt dank Professor Layton einige Synapsen seines gigantischen Hirns, fühlt sich in *007: Ein Quantum Trost* wie Herr Bond höchstpersönlich und verkohlt in *Call of Duty: World at War* die Hinterteile aller Taugenichtse.

CD-TIPP: Static-X - Shadow Zone



STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… spielt mit dem Gedanken, die düsteren Winterabende mit einem exotischen Bauchtanzkurs aufzuheitern. Allerdings müsste sie es dafür erst mal in wachem Zustand bis zum Tanzstudio schaffen.

EINKAUFS-TIPP: Apfelsorte Topaz (Bioladen)

DAVID MOLA
27, Layouter

… schraubt in *Pro Evolution Soccer 2009* (PC) an seiner virtuellen Fußballerkarriere und markiert dort – wie früher auf dem Bolzplatz auch – den Flügelflitzer mit dem gefährlichen linken Fuß. Ob es mal zur Torjägerkanone reicht?

CD-TIPP: Torsten Goods – 1980

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Bastelstunde ist angesagt: Christoph verbringt einen ganzen Tag mit Klebestift, Schere und Tapetenmesser, um den „Fan-Kalender mit Herz" für die N-ZONE Premium zu entwerfen. Als das Grundgerüst – ein Papp-Nintendo-DSi mit Wandhalterung – fertig ist, geht es an den Innenteil (für alle, die das Booklet lieber mit sich herumtragen möchten). Aus dem gigantischen Nintendo-Wissens-Fundus schöpft Herr Kraus Backrezepte, Rätsel, Kuriositäten und andere Nützlichkeiten. Mit stolz geschwellter Brust präsentiert er Tom das Ergebnis – der hat jetzt DIE Alternative für seinen ollen Tagesabreiß-Kalender gefunden! Denn jeden Tag eine neue dümmliche Bauernweisheit ist ja auch doof.

WOCHE 2:
Maik im Glück: Die Testversion von *Guitar Hero World Tour* ist eingetroffen. Ach nee, doch nicht! Jedenfalls nicht das volle Paket, das wird erst zwei Tage später nachgeliefert –aber nicht wie gewünscht zu Maik nach Hause! Bei einer Recherche finden wir außerdem heraus, dass *Rock Band* und *Guitar Hero* inkompatibel zueinander sind. Heißt also: Wer sich beide Spiele ins Haus holen möchte, sollte schon mal anbauen!

WOCHE 3:
Einmal Next-Gen und zurück: Christoph ist verärgert darüber, dass er das neue *Banjo-Kazooie* nicht auf seiner Wii zocken kann. Also klopft er so lange ans Büro der *Games Aktuell*-Kollegen, bis sie die Testversion für Xbox 360 herausrücken. Nach Feierabend spielt er also Schraube locker durch, testet das Spiel und schreibt freiwillig den Test. So viel Einsatz kann halt nur ein Fan aufbringen! Wer wissen möchte, wie gut *Banjo-Kazooie* geworden ist, kauft sich jetzt die *Games Aktuell 12/08* und schaut in unser Retro-Special auf Seite 90. Sebastian H. ist übrigens genauso im Rare-Fieber – da haben sich zwei Nerds gefunden.

WOCHE 4:
Bestandsaufnahme in der Redaktion: Der DSi ist immer noch nicht da! Die deutsche Nintendo-Zentrale hat keine Exemplare auf Lager, sodass die geplante Titel-Reportage in Gefahr ist. Der Award für den N-ZONE-Helden 2008 geht daher an Jacob Iyamu, unseren Mann vor Ort – der nämlich beschaffte uns in einer Hauruck-Aktion nicht nur einen DSi pünktlich zur Druckabgabe, sondern lieferte uns auch noch exklusive Eindrücke aus Nintendos Heimatland hinterher. Wir sagen artig danke! So, jetzt reicht's aber, arbeiten ist angesagt!

DER TESTTEIL

Wii

36 Animal Crossing: Let's go to the City
38 Call of Duty: World at War
40 Need for Speed: Undercover
42 James Bond 007: Ein Quantum Trost
44 Guitar Hero World Tour
46 Wii Music
50 Sonic Unleashed
52 Tomb Raider Underworld
54 Rayman Raving Rabbids TV Party
55 Trauma Center: New Blood
56 The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon
56 Crash: Herrscher der Mutanten
57 Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon
57 Madagascar 2
58 RTL Winter Sports 2009
58 RTL Biathlon 2009
59 Facebreaker K.O. Party
59 Carnival Games: Minigolf
60 SpongeBob: Die Macht des Schleims
60 Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls
60 Boogie Superstar
60 Wonder World Amusement Park
61 Monopoly
61 Wild Earth: African Safari
61 Hasbro Familienspiele-Abend
61 Celebrity Sports Showdown

DS

62 Fire Emblem: Shadow Dragon
64 Harvest Moon: Mein Inselparadies
65 Pokémon Ranger: Finsternis über Almia
66 Guitar Hero On Tour: Decades
67 Tom Clancy's EndWar
67 Call of Duty: World at War
68 Metal Slug 7
69 Rayman Raving Rabbids TV Party
72 TrackMania
72 Star Wars: Clone Wars
73 The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon
73 Rubiks Puzzle World
73 Legend of Kage
73 Mechanic Master
74 SpongeBob: Die Macht des Schleims
74 Crash: Herrscher der Mutanten
74 James Bond 007: Ein Quantum Trost
74 Dungeon Maker
75 Know How – Spielend um die Ecke denken
75 Avatar: Der Pfad des Feuers
75 Monster Lab
75 Elements of Destruction

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

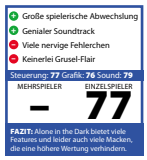
Damit manche Spiele nicht unter den Teppich fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

MEIN GEHEIMES TAGEBUCH (DS)
Darauf habe ich schon lange gewartet: ein DS-Programm, in das ich eintragen kann, wann ich das letzte Mal Durchfall hatte und wann wieder *Wetten, dass …?* läuft. Hurra! Auch die Kontaktdaten meiner Freunde lassen sich abspeichern. Wenn ich sie künftig anrufen möchte, muss ich nur meinen DS anschalten, das Publisher-Logo wegdrücken, ein paarmal klicken und schon bin ich da, wo ich auf einem herkömmlichen Handy in drei Sekunden wäre. Auch die esoterischen Minispiele mit Weisheiten à la „Ist der Mond so klar wie Bier, ruft die Sonne ganz laut hier!" sind ganz arg toll. Aber jetzt mal im Ernst: Von euch Lesern braucht niemand dieses „Spiel". Da ein Organizer für den DS auch sonst überflüssig ist, gilt von unserer Seite: Finger weg! **(ck)**

MEIN NICHTRAUCHER-COACH VON ALLEN CARR (DS)
Leute, fangt mir bloß nicht das Rauchen an! Ich bin als strikter Nichtraucher zwar nicht befugt, ein Rauch-Entwöhnungsprogramm zu testen, aber habe es dennoch gemacht. Im Vordergrund des Ubi-Coaches stehen Erläuterungen virtueller Tutoren. Die erzählen, warum Rauchen schlecht ist und wie die Abhängigkeit nach dem ersten Zigarettenzug schleichend beginnt. Immer wieder wird der Benutzer nach seinen Paff-Gewohnheiten gefragt – so findet man u. a. heraus, wie viele Zigaretten man bei gleichbleibender „Dosierung" bis zu seinem Lebensende rauchen wird. Nur die Minispiele passen nicht so recht ins Gesamtbild und wirken leicht deplatziert. Deshalb beende ich diesen Text ganz dreist und bitte meinen Kollegen, euch mit einem Wort zu beschreiben, ob er den *Nichtraucher-Coach* empfehlen kann – also, Tom, ja oder nein? [Tom: „Na ja."] **(ck)**

WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

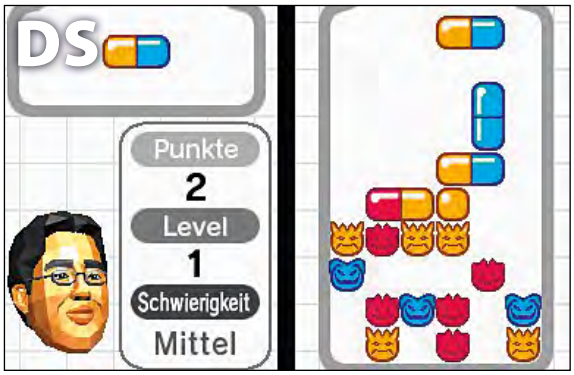


ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Wii Fit	7
2	2	Mario Kart Wii	8
3	3	Wii Play	22
4	WE	Mario Party 8	15
5	WE	Super Smash Bros. Brawl	3



Platz	*	Titel	Monate
1	2	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	27
2	4	Mario Kart DS	21
3	1	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	16
4	3	New Super Mario Bros.	23
5	Neu	High School Musical: Senior Year	1

* Platz des Vormonats

MINIGLOBUS Der Dreheffekt der Spielwelt ist den Entwicklern bravourös gelungen. Das dient der Übersicht.

TOMS HÜTTE Beim Waschbären Nook gibt's allerhand Krimskrams zu fairen Preisen. Sagt jedenfalls er.

FAKTEN

- Die Vorgänger erschienen für N64, GameCube und DS.
- Kostet mit WiiSpeak ca. 70 Euro
- Miis können importiert werden.
- Wii-Spielstände lassen sich auf den DS übertragen.
- Bild in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

86 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

87 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Genug im ollen Kaff gewesen, endlich raus hier! Aber was bietet die große Stadt an Möglichkeiten?

Als wir *Animal Crossing: Wild World* seinerzeit auf dem DS testeten, mussten wir uns allen Bürgern vorstellen, Blumen vor Tom Nooks Laden pflanzen, einen Teppich ausliefern und einen Werbetext am Schwarzen Brett anbringen. Die Kritik lautete damals, dass die Aufgaben die gleichen waren, wie man sie schon aus der GameCube-Version kannte. Jetzt dürft ihr dreimal raten, wie *Animal Crossing: Let's Go to the City* beginnt! Jawohl, ihr müsst euch allen Bürgern vorstellen, Blumen vor Tom Nooks Laden pflanzen, einen Teppich ausliefern und einen Werbetext am Schwarzen Brett anbringen. Was die neue Variante sonst noch mit den beiden Vorgängern gemeinsam hat und welche Elemente völlig neu sind, haben unsere Touristen-Guides für euch herausgefunden.

SCHARFE SACHE

Kaum ist man im schönen Dörfchen gelandet und hat die eigenen vier Wände bezogen, sticht einem sofort die „runde" Grafik ins Auge. Ja, *Animal Crossing* sieht auf der Wii tatsächlich gut aus. Nicht „gut" im Sinne von technisch anspruchsvoll oder HD-konkurrenzfähig (daher auch die relativ niedrige Grafik-Wertung), aber dafür wie aus einem Guss. Und wer ein Komponentenkabel verwendet und in 480p-Auflösung spielt, profitiert von der scharfen Darstellung der Figuren und der Landschaft, ganz ohne den berühmt-berüchtigten Treppchen-Effekt. Habt ihr eure DS-Cartridge erst vor Kurzem aus der Hand gelegt, werdet ihr euch sofort im Wii-Städtchen zurechtfinden, denn der Stil wurde 1:1 bewahrt. Damit muss sich der Wii-Ableger zwar die Kritik eines enorm schlichten Grafikstils gefallen lassen, doch der passt dafür wie die Faust aufs Auge.

LUSTIGER ALS MARIO BARTH Dieser Komiker hat's zwar nicht drauf, aber er bringt euch Emotionen bei.

IMMER WAS LOS

Und was lässt sich alles auf dem Dorf anstellen? Wir kürzen ab: Alles, was auch schon auf dem DS und dem GameCube möglich war: Fossilien mit der Schaufel ausbuddeln, diese ans Museum spenden, Fische angeln, die dicksten Brocken gewinnbringend verkaufen, Teppiche in der Wohnung ausbreiten, ein neues Shirt wunschgemäß entwerfen, Briefe an die virtuellen Bewohner schicken, blablabla. Ihr merkt schon: Wir erzählen euch hier nichts Neues und der Text droht euch zu langweilen. Doch jetzt kommt's! Die größte Neuerung ist nämlich die Abfahrt in die Stadt – daher auch der Titel *Let's Go to the City*. Dort gibt's beispielsweise ein Theater, in dem euch ein ziemlich unlustiger Komiker à la Fips Asmussen zu unterhalten versucht. Wenn ihr dem Pfeifen-Comedian eine gewisse Zeit zuhört, bringt er euch jeweils eine Emotion bei, zum Beispiel Lachen. Diesen Gefühlsausdruck könnt ihr dann ab sofort im Chat-Fenster anwählen – so blinkt etwa ein bunter Smiley über eurem Kopf. Wer alle Emotionen „sammeln" möchte, muss also öfters mal im Theater vorbeischauen und gepflegte Langeweile über sich ergehen lassen. Gut, dass sich ein Mode-Atelier nebenan befindet, wo man sich Inspirationen für hübsche Accessoires in der eigenen Wohnung holen kann. Auch die moderne Technik

UNBEDINGT MACHEN! Wer die Möglichkeit hat, sollte eine USB-Tastatur zum Schreiben von Briefen an die Wii anschließen. So schreibt es sich wesentlich eleganter.

ZWANNI EXTRA Wir empfehlen euch die 20 Euro Mehrkosten für das Mikrofon.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Mein Haus, mein Händler, mein Museum: *Animal Crossing* ist ein Spiel, in dem sich der Spieler selbst zelebriert. „Schau her, ich habe einen Teppich, den du nicht hast!" – „Dafür ist mein Rang bei der Akademie des Schönen Hauses viel höher." Das war auch schon fast alles, was sich zum Spielprinzip sagen lässt. Alles, was ihr im Dorf anstellt, treibt keine Story voran, füllt keine Magieleiste und gibt auch keinen Punktebonus. Ihr seid euer eigener Herr! Neuerungen gibt's zwar nicht viele, aber immerhin erlebt die Kommunikation mit WiiSpeak eine neue Qualitätsebene. Fragt sich nur eines: Habt ihr Lust, euch noch mal ein Museum aufzubauen und eure Wohnung einzurichten, wenn ihr dasselbe schon vor drei Jahren in der DS-Version gemacht habt? Ich hadere noch.

COMMUNITY

VIDEOGAMES ZONE.de

Das sagen unsere Online-User:

Segamega: Man kann seine Gegenstände aus *Wild World*, die man im neuen *Animal Crossing* noch nicht hat, übertragen, Briefe schicken, Figuren übertragen. Das Spiel ist der Bringer 2008 auf der Wii.

zeldayoshifan: Das Spiel gefällt mir. Jetzt weiß ich auch endlich, dass man zwischen den zwei Ansichten (einmal ohne Himmel und einmal mit Himmel) wechseln kann. Ich freu mich total auf das Spiel!

Earthworm-Jim: Ich freu mich auf beides. *Animal Crossing* auf dem DS fand ich schon supergenial, aber wenn's dann in meiner Wii rotiert, dann war's das mit dem echten Leben und der Freizeit!! Und WiiSpeak ist auch ne super Sache. Ich hoffe, dass dann noch einige Core-Games entwickelt werden, die WiiSpeak auch nutzen. Wobei: Was soll ein Casual-Gamer mit einem Mikrofon? Na ja, wie auch immer, das wird schon spaßig!

Mr-Anonymo-Inkognito: Wenn man den Fernseher zu laut dreht, könnte wirklich ein riesiges Echo kommen. Hoffentlich kann man das in Online-Spielen ausstellen, nicht das einige Online-Gamer sich einen Spaß mit diesem Gerät erlauben und mit Absicht so was machen. Fürwahr, mich deucht, dies wäre nervig.

SebastianStange: Na, na, na ... Wer eine PS3 und das PlayStation Eye besitzt, kennt das Prinzip. Denn in Sonys Webcam ist ein sehr ähnliches Mikro drin und mit dem funktioniert Voice-Chat erstaunlich gut und ohne Rückkopplung.

hat in *Animal Crossing* Einzug gehalten: Beim Bankautomaten bezahlt ihr eure Schulden ab, um neue Stockwerke anzubauen und Tom Nook so reich zu machen, dass er seinen Tante-Emma-Laden zum Mega-Kaufparadies aufmotzt. Auch ganz neu: das Aktionshaus. 3, 2, 1… deins!

LASS UNS REDEN!

Doch wie funktioniert eigentlich die Kommunikation? Einerseits wie gewohnt über die Bildschirmtastatur und den Wii-Pointer, jedoch ist das Schreiben von Texten auf diese Weise sehr umständlich. Praktischer ist das Ganze, wenn man eine herkömmliche USB-Tastatur anschließt – so lassen sich Texte viel schneller tippen. Die dritte Möglichkeit ist das Raummikrofon, das oberhalb der Sensorleiste platziert wird. Wir haben WiiSpeak drei Wochen vor dem offiziellen Europa-Release erprobt und uns mit einem Kollegen aus dem Frankfurter Nintendo-Büro unterhalten, der gleichzeitig mit uns in der Welt von *Animal Crossing* unterwegs war. Die positive Erkenntnis vorneweg: Die Spracherkennung ist ausgefeilt, das Gerät erfüllt seinen Zweck also voll und ganz. Umgebungsgeräusche werden herausgefiltert, sodass das Knistern von Chips-Tüten oder das Surren von Xbox-360-Laufwerksturbinen beim Online-Gegenüber nicht ankommt. Auch ein Echo bei hohem Lautstärkepegel des eigenen Fernsehers war in unserem Test nicht zu vernehmen. Wir machen uns nur Sorgen, dass bei einem teambasierten Ego-Shooter wie *The Conduit* ein Headset die bessere Wahl wäre. Aber das ist bekanntlich noch Zukunftsmusik …

Braucht ihr also *Animal Crossing* auf der Wii? Wenn ihr nach der GameCube-Version eine Pause eingelegt und die DS-Fassung übersprungen habt, solltet ihr unbedingt wieder reinschauen. Die Online-Komponente verleiht der Serie tatsächlich neuen Esprit und ist dank WiiSpeak gut gelöst. Wenn allerdings *Wild World* euer letzter Titel war, den ihr gespielt habt, ist die Gefahr groß, dass die Begeisterung bei *Let's Go to the City* nach einiger Zeit nachlässt. Die Aufgaben haben sich bekanntlich kaum geändert. Übrigens: Ihr habt keine Internet-Verbindung, wollt aber dennoch einen Freund in seiner Welt besuchen? Dann könnt ihr euren Wii-Spielstand auf den DS transportieren und euren Charakter bei ihm wieder aus dem virtuellen „Koffer" lassen. Fein!

DIE WERTUNG Wii

ANIMAL CROSSING:
LET´S GO TO THE CITY

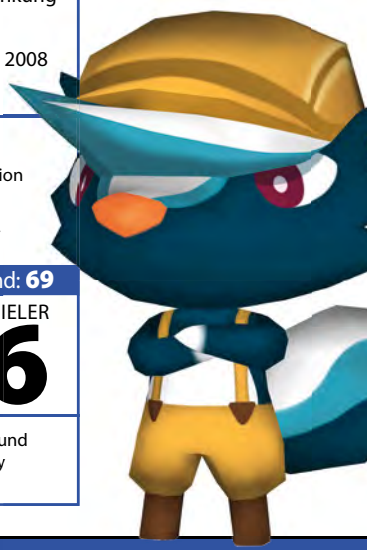
GENRE	Simulation
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	05. Dezember 2008
SPIELER	1-4

- \+ Sehr liebevolle Bildschirmtexte
- \+ Makellose WiiSpeak-Kommunikation
- − (Fast) alles schon mal dagewesen
- − Für Zocker zu seichter Spielablauf

Steuerung: **86** Grafik: **65** Sound: **69**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
87	**86**

FAZIT: Die Freiheit nehm ich mir: Tut und lasst, was ihr wollt! Wer aber eine Story braucht, wird nicht glücklich.



85 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

85 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

FAKTEN

- Fünfter Teil der Call-of-Duty-Reihe
- Zwei parallele Handlungsstränge
- Zapper-kompatibel
- Fünf Steuerungs-Varianten
- Zweiter Spieler darf mitballern
- Online-Modus mit Level-System
- Etwa acht Stunden Solo-Spielzeit
- Unterstützt Dolby Pro Logic II, Widescreen und 480p

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

FEUERWERK Hier habt ihr gerade einen Raketenschlag geordert und wehrt einen Angriff ab.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Ballert sich die Shooter-Serie mit dem fünften Teil auf den Genrethron?

Erinnert ihr euch noch an den Wii-Launch Ende 2006? Damals war Ubisofts *Red Steel* die große Shooter-Hoffnung für die Wii. Überraschenderweise konnte uns jedoch *Call of Duty 3* einfach mehr beeindrucken. Die tolle Inszenierung und die damals beste Wii-Shooter-Steuerung sorgten für viel Spaß am Weltkriegs-Spektakel. Nun steht endlich der fünfte Teil der Spieleserie in den Regalen und muss sich mit starker Konkurrenz messen. Schließlich zeigte uns *Metroid Prime 3*, wie gut Shooter auf der Wii aussehen können und wie man deren Steuerung auf den Punkt bringt. Wird *Call of Duty: World at War* also eine Spielspaßbombe oder nur ein Rohrkrepierer?

DÜSTERE STORY

Das Spiel beginnt ernst: In Kriegsgefangenschaft der japanischen Armee müsst ihr als US-Soldat grausige Szenen miterleben, bevor ihr gerettet werdet und euch sofort in eine hitzige Schlacht stürzt. Wie gewohnt ist dabei die Inszenierung klasse. Ständig erschüttern Explosionen die Szenerie, Soldaten schreien und Gewehre knattern aus allen Richtungen. Neu ist jedoch der sehr düstere Grundton, der über dem Spiel hängt. Der zweite Handlungsstrang versetzt euch beispielsweise nach Stalingrad, wo ihr in der Haut von Private Petrenko in einem Brunnen erwacht. Überall um euch herum liegen Leichen und deutsche Soldaten feuern wahllos um sich, um sicherzugehen, dass alle tot sind. Doch ihr überlebt und lernt sogleich Sergeant Reznow kennen. Der drückt euch sein Gewehr in die Hand und

DÜSTER Zu Beginn der Russland-Kampagne erwacht ihr inmitten von Leichen.

ÜBERRASCHUNG! Die japanischen Soldaten verstecken sich im hohen Gras oder klettern auf Bäume.

weicht fortan nicht von eurer Seite. Bis zum Reichstag in Berlin begleitet er euch, stets gnadenlos und eure Erbarmungslosigkeit preisend. Die Story richtet sich klar an erwachsene Spieler und lehnt sich stark an die Erzählweisen berühmter (Anti-)Kriegsfilme an. Das Konzept geht zwar nicht gänzlich auf, doch besser als die eher patriotische Inszenierung von Teil drei ist der neue Ansatz allemal.

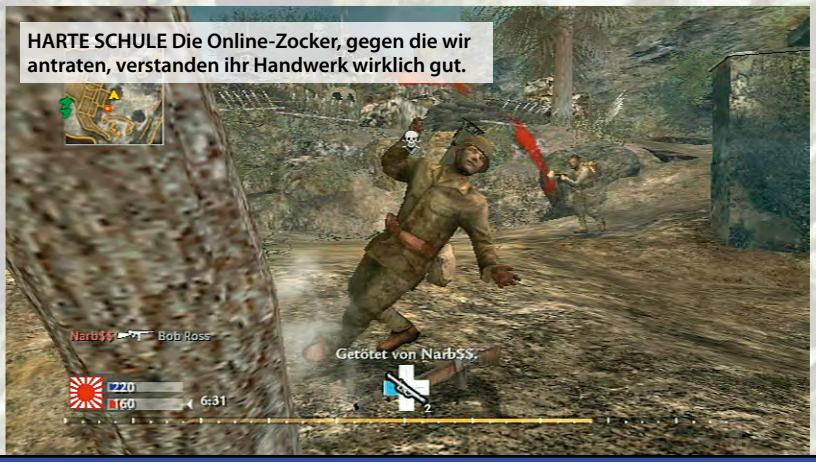
IM WESTEN NIX NEUES

Der Spielverlauf dürfte Kenner der Serie nicht wirklich überraschen. Noch immer wird die tolle Inszenierung mit eher geradlinigen Levels erkauft. Meist gibt es nur eine Richtung, in die ihr vorrücken könnt und stets müsst ihr erst bestimmte Stellen in den Levels erreichen, damit sich die Schlacht wendet. Wer also in Deckung geht und fleißig Gegner erledigt, erreicht exakt nichts. Oftmals ist es besser, im Kugelhagel voranzustürmen und sich im letzten Moment ein sicheres Versteck zu suchen. Spaß macht diese Luxus-Variante von *Moorhuhn* aber dennoch, schließlich gibt es viele authentische Waffen und abwechslungsreiche Missionen. Ihr macht als Scharfschütze Jagd auf einen deutschen General, benutzt Flak-Kanonen zur Abwehr einer Gegenoffensive oder ordert Raketenangriffe auf ein japanisches Schloss.

Grafik und Sound sind stimmig und auch wenn manches Objekt etwas grob wirkt, machen das die guten Effekte allemal wett. Die Steuerung funktioniert grundsolide, auch wenn wir den Zapper-Modus als etwas umständlich empfanden. Prinzipiell funktioniert er gut, doch einige wichtige Funktionen liegen auf den oberen Tasten der Wii-FB, was die Bedienung recht kompliziert macht. Die klassische Kombination aus Wii-FB und Nunchuk erweist jedoch wirklich gute Dienste und kann relativ genau auf euren Geschmack angepasst werden. Ganz so präzise wie beim Genreprimus *Metroid Prime 3* oder bei EAs in Deutschland nicht erschienenem Weltkriegsshooter ist das Zielen zwar nicht, doch die Steuerung war nie schuld an unseren virtuellen Toden. Die waren in der Regel dem hohen Schwierigkeitsgrad geschuldet.

GRANATE IM ANFLUG

Bereits auf der normalen Stufe werdet ihr oft ins Gras beißen, schließlich stürmen eure Gegner aus Hinterhalten, verstecken sich in Bäumen und werfen Granaten mit erschreckender Präzision. Das kann wirklich frustrieren. Immerhin gibt es faire Rücksetzpunkte. Außerdem kann euch ein Mitspieler zur Hand gehen, indem er mit einer zweiten Wii-Remote – wie in *Super Mario Galaxy* – ins Geschehen eingreift und ebenfalls auf eure Gegner ballert.

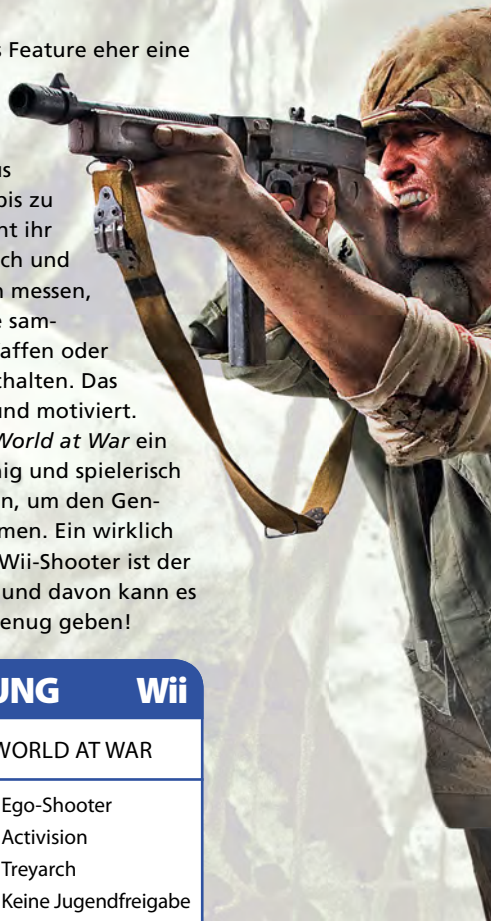


HARTE SCHULE Die Online-Zocker, gegen die wir antraten, verstanden ihr Handwerk wirklich gut.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Ich habe mich vor dem Wii-Test bereits durch die PS3- und 360-Version von *World at War* geballert und bin überrascht, wie gut das Next-Gen-Spielerlebnis auf der Wii nachgebildet wird. Die Levels wurden so gut wie möglich übernommen und dank guter Effekte und konstanter Daueraction wirkt das Spektakel auf der Wii wirklich mitreißend. Schade nur, dass die Wii-Version dafür keinen echten Koop-Modus hat und auch online weitaus weniger Spielmodi bietet. Aber auch mit nur acht Spielern und zwei Spielmodi kann sich *World at War* online ganz vorn einreihen. Denn die Online-Schlachten funktionieren tadellos und bieten dank des Level-Systems Motivation für dutzende Spielstunden. Vorbildlich.

Während dieses Feature eher eine kleine Dreingabe ist, konnte uns der Mehrspielermodus durchaus überzeugen. Mit bis zu acht Spielern könnt ihr euch in Deathmatch und Team-Deathmatch messen, Erfahrungspunkte sammeln und neue Waffen oder Fertigkeiten freischalten. Das funktioniert gut und motiviert. Alles in allem ist *World at War* ein wenig zu geradlinig und spielerisch etwas zu altbacken, um den Genrethron einzunehmen. Ein wirklich beeindruckender Wii-Shooter ist der Titel aber allemal und davon kann es schließlich nicht genug geben!



DIE WERTUNG Wii

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Treyarch
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2 (bis 8 online)

\+ Das Geschehen ist spektakulär inszeniert
\+ Der Online-Modus macht wirklich Spaß
\+ Die Steuerung funktioniert anstandslos
\- Immer wieder kleine Frustmomente

Steuerung: **83** Grafik: **85** Sound: **86**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
85	**85**

FAZIT: Das bildgewaltige Kriegs-Epos unterhält prächtig, ist spielerisch aber etwas altbacken. Dafür entschädigt der saubere Online-Modus.

GUITAR HERO WORLD TOUR

93 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

86 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Die Welttournee für Plastikgitarren-Rocker beginnt!

DYNAMISCHES DUO Mit unseren Skills auf dem Slider-Feld der neuen Gitarre hat unser Gegner nicht den Hauch einer Chance.

FAKTEN

- Über 80 Original-songs
- Vier Karrierewege
- Umfangreiches Tonstudio
- Herunterladbare Zusatzsongs
- Band gegen Band Online-Duelle

TEXT
Maik Koch
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Die Menge im Stadion tobt. Noch wenige Minuten bis zum Tour-Auftakt in *Guitar Hero World Tour*. Also Plastikgitarre festschnallen, durchatmen und losrocken! Schon nach den ersten Akkorden auf der neuen *Guitar Hero*-Gitarre wird klar, *Guitar Hero World Tour* ist ein Hit! Zum ersten Mal bietet ein Wii-Spiel alle Online-Features, welche auch die anderen Konsolenversionen besitzen. Egal ob ihr euch selbst gebastelte Songs aus *Guitar Hero* Tunes herunterladet, zu viert im Band-vs.-Band-Modus online gegen andere Wii-Rocker antretet oder euch neu veröffentlichte Zusatzsongs kaufen wollt; die Wii-Version kann alles, was euer Rockherz begehrt. Alle Downloads werden dabei auf SD-Card abgespeichert und im Spiel ohne langes Kopieren auch von SD-Karte gestartet.

ROCK THE WORLD

Der Einzelspieler-Modus bietet euch vier Karrieremöglichkeiten innerhalb einer Band. Ihr profiliert euch dabei nicht nur als Gitarrist, sondern auch als Sänger, Schlagzeuger oder Bassist. Die große Songliste (die komplette Track-List findet ihr auf www.n-zone.de) bietet euch über 80 Original-songs. Von The Eagles über Van Halen bis hin zu KoRn dürfte für jeden etwas dabei sein. Die Songliste ist zwar Geschmackssache, jedoch fehlen unserem Progressive-Rock- und Heavy Metal-Herzen die rhythmisch ausgefeilten und richtig harten Sachen. Nachdem ihr euch für ein Instrument entschieden habt, beginnt auch gleich die Tour. Die Songs werden häppchenweise auf unterschiedliche Konzertorte aufgeteilt und ihr entscheidet frei, welche Lieder ihr zuerst spielen wollt. Besondere Gigs, wie beispielsweise die drei Tool-Songs, dürft ihr für euer erspieltes Geld freischalten. Am Ende einer Show gibt's dann noch die obligatorische Zugabe, in der euch gestandene Rocklegenden wie Ozzy Osbourne, Billy Corgan oder Sting zur Seite stehen. Beendet ihr die Zugabe erfolgreich, wird der Rockstar als spielbarer Charakter freigeschaltet.

NEUER TROMMELWIRBEL

Das neue *Guitar Hero World Tour*-Schlagzeug fühlt sich durch den besseren Rebound zwar gut an, jedoch offenbart es einige kleine Schwächen. Die freibewegliche Fußmaschine erlaubt euch zwar eine freie Platzierung, spielt ihr dagegen im Heels-up-Stil (Ferse bleibt oben), so rutscht die Kick Drum sehr leicht hin und her. In unseren Sessions bemerkten wir leider auch Aussetzer der beiden Beckenpads. Ob es sich hierbei um ein Hardware- oder ein Software-Problem handelt, konnten wir in unserem begrenzten Testzeitrahmen nicht ergründen.

Die neue *World Tour*-Gitarre bietet viele neue Features und funktioniert im Gegensatz zum Drum-Set tadellos. Mit dem neuen Slider-Feld schlittert ihr euch nicht nur durch die dafür vorgesehenen Passagen, sondern dürft auch mit der rechten Hand auf dem Touchpad anschlagen. Außerdem erzeugt ihr bei langgezogenen Noten

MEET AND GREET Während eurer Guitar-Hero-Tour trefft ihr immer wieder Rock-Legenden, die mit euch abrocken wollen.

CHARAKTERKOPF Die erspielte Rock-Gage investieren wir sofort in einen schicken Hut für unseren selbst erstellten Gitarrengott Wayne.

einen Wah-Wah-Effekt, während ihr beim Spielen auf dem Touch-Feld hoch- und runterrutscht. Im Vergleich zum Vorgänger sind die Gitarrenparts um einiges leichter zu bewältigen.

ERFOLGREICHER TOUR-AUFTAKT

Nach mehr als einem Tag Rock'n'Roll und einigen Diskussionen sind wir uns einig: Die Wii-Version hat sich gerade aufgrund der enormen Online-Unterstützung einen Hit verdient. Während Wii-Fans in der Vergangenheit meist auf der Online-Strecke blieben, bekommen sie in *Guitar Hero World Tour* das volle Programm. Egal ob gegeneinander oder zusammen in einer Band, ihr steigt ohne Umschweife sofort ins Spiel ein. Einziges echtes Manko sind die kleinen Aussetzer der Beckenpads. Wir hoffen, dass Activision dafür in naher Zukunft eine Lösung parat hat. Das komplette Tonstudio wird die Hobby-Komponisten unter euch für viele Stunden beschäftigen. Der Mii-Modus ist zwar eine nette Zugabe für Anfänger, *Guitar Hero*-Veteranen können damit allerdings weniger anfangen. Der vierte Teil der *Guitar Hero*-Reihe macht gerade mit Freunden richtig viel Spaß und landet bei uns auf Platz 1 der Musikspiel-Charts.

DIE MEINUNG

MAIK KOCH:
Die Aussetzer des Drum-Sets sind wirklich ärgerlich. Nachdem ich feste draufhaue, läuft das Spiel aber wieder richtig. Der Songliste fehlen für meinen Geschmack die richtig harten Sachen. Aber rockbegeisterte Familien werden gemeinsam viel Spaß haben. Schließlich kennt auch die ältere Generation Lieder wie „Hotel California" oder „Rebel Yell". Die noch nie dagewesene Online-Unterstützung für die Wii-Version von *World Tour* macht aus dem Spiel den Multiplayer-Hit schlechthin.

DIE WORLD-TOUR-FAVORITEN DER REDAKTION

Die N-ZONE-Redaktion ist im *Guitar Hero World Tour*-Fieber. Wir verraten euch, welche drei Songs uns am besten gefallen. Rock on! Das Nowdio-Icon verrät euch zudem, ob ihr die Lieder auf der Musik-Download-Plattform www.nowdio.de Probe hören könnt.

Maik mag:
Rebel Yell - Billy Idol nowdio
Vicarious - Tool
Demolition Man (Live) - Sting

Thomas trommelt:
Sweet Home Alabama (Live) - Lynyrd Skynyrd
Hot For Teacher - Van Halen nowdio
Re-Education Through Labor - Rise Against

Christoph klampft:
Shiver – Coldplay nowdio
Livin' On A Prayer - Bon Jovi nowdio
The Middle - Jimmy Eat World

David daddelt:
Overkill - Motörhead
Trapped Under Ice - Metallica nowdio
One Armed Scissor - At The Drive-In nowdio

„Guitar Hero World Tour bietet als erstes Wii-Spiel alle Online-Features."

DIE WERTUNG Wii

GUITAR HERO WORLD TOUR

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Vicarious Visions
ENTWICKLER	Activision
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	ca. 60 Euro bis 200 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4 (1-8 online)

\+ Fantastische Online-Spielmodi
\+ Download-Content direkt auf SD-Card
\+ Komplettes Soundstudio
\- Schlagzeug hat Aussetzer

Steuerung: **80** Grafik: **82** Sound: **90**

MEHRSPIELER **93** EINZELSPIELER **86**

FAZIT: Das volle Online-Programm macht aus World Tour ein fettes Rock-Erlebnis. In voller Besetzung rockt ihr den Mief aus der Hütte.

SOLI-ALARM Im Vergleich zum Vorgänger spielen sich die Soli in Guitar Hero World Tour deutlich einfacher.

NOTENLEHRE Als Hobby-Komponist wählt ihr im Tonstudio die gewünschte Tonart für euren eigenen Song aus.

ROCK Mii AMADEUS Im Mii-Improvisationsmodus gewöhnen sich Guitar-Hero-Neulinge an die neuen Plastik-Instrumente.

NEUES ROCK-FUTTER Über den Musikladen investiert ihr Wii-Points für neue Songs und speichert diese dann direkt auf SD-Card.

TRAUMFABRIK Gangster Zack Maio – gespielt von Jessicas Bruder Joshua Alba.

DOWNTOWN Tri-City fängt das amerikanische Großstadtflair perfekt ein.

FAKTEN

- Der dritte Need-for-Speed-Teil für die Wii
- Unterstützt neben Wii-FB und Nunchuk auch Classic- und GameCube-Controller
- Frei befahrbare Stadt, die aus drei Teilen besteht
- Massenhaft Zwichensequenzen mit Hollywoodstars
- Verfolgungsjagden sind wichtiges Spielelement
- Multplayer-Modus für bis zu vier Spieler

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Raus aus dem Windschatten, rein in den Tunnel: Läuft die Need-for-Speed-Serie mit Undercover auf der Wii endlich auf Hochtouren?

EA gelobte Besserung und versprach ein von Grund auf für Wii angepasstes *Need for Speed*. Wir haben daher für euch jede Zylinderkopfdichtung ausgebaut und jeden Zentimeter Asphalt geschluckt. Bitte anschnallen!

EINE ALIBI-STORY

Zu Beginn wählt ihr zwischen verschiedenen Spielmodi. Ihr könnt mit euren selbst gezüchteten Boliden in schnellen Rennen ordentlich Kette geben, sie in unterschiedlichen Challenges einsetzen oder eine Multiplayer-Partie starten. Das Herz des Spiels ist aber natürlich der Karriere-Modus, der in *Undercover* kinoreif präsentiert wird. Immer wieder unterbrechen Zwischensequenzen das Spiel, die an die *The Fast and the Furious*-Filme erinnern und Kinogrößen wie Maggie Q auf die Mattscheibe zaubern – alles unter der Obhut von Regieprofi Joseph A. Hadges. Euer Alter Ego ist ein Undercover-Cop, der ein Syndikat zu Fall bringen soll. Um den Oberboss aufzuspüren, schleust ihr euch in die gesetzlose Truppe ein, welche ihr erst mal durch euer fahrerisches Können von eurer Eignung überzeugen müsst. Mit den Preisgeldern für die Missionen könnt ihr neue Teile für euren Fuhrpark kaufen, eure Karren nach eurem Geschmack gestalten und natürlich immer schnellere Vehikel ergattern. Dank umfangreicher Lizenzen findet ihr wieder zahlreiche Originale in der virtuellen Garage vor. Per SMS und Videosequenzen werdet ihr über den Fortgang der Story auf dem Laufenden gehalten.

COPS UND HIGHWAYS

Die frei befahrbare Spielwelt hat es diesmal auch in die Wii-Version geschafft: Drei mäßig große, miteinander vernetzte Städte könnt ihr auf eigene Faust erkunden, über die Highways brettern und euch ordentlich mit den ansässigen Cops anlegen oder einfach im Menü auf „nächste Mission“ oder „Unterschlupf“ klicken, um zum nächsten Ziel zu springen – es sei denn, ihr werdet von den hiesigen Ordnungshütern gejagt. Nur mit gehörigem Abstand von den Cops werdet ihr die Blaulichter im Rückspiegel los. Ein rotes Symbol auf der Übersichtskarte zeigt euch aber Punkte an, an denen ihr ein paar der Verfolger abhängen könnt, etwa indem ihr einen Strommast umwerft. Ab und an mischen auch mal andere Verkehrsteilnehmer auf den nicht gerade dicht befahrenen Highways mit und versuchen euch abzudrängen – dicke Tanklaster scheinen es ganz besonders auf Raser abgesehen zu haben. Was sich anfangs lustig spielt, kann auf Dauer auch nerven: Immer wieder müsst ihr Cops abhängen, um zur nächsten Mission zu springen. Wenigstens erhöhen solche Aktionen eure Fähigkeiten und das auf euch ausgesetzte Kopfgeld – und dieses wiederum macht sich durch höhere Belohnungen in eurem Geldbeutel bemerkbar. Sämtliche Missionen spielt ihr in eingegrenzten Arealen aus der Gesamtkarte. Neben Rennen, Sprints und Cops ärgern gibt es zum Glück auch mal ausgefallenere Missionen. So beweist ihr euer Können, indem ihr einen schicken, sündhaft teuren Porsche möglichst kratzerfrei

DU KOMMST HIER NET REIN! Brettert ihr durch eine Straßensperre, antworten die Cops prompt mit einer Fahndungsmeldung. Jetzt aber nichts wie weg hier und abschütteln!

MAUT ZU HOCH? Auf diesen Highways ist (bis auf uns) nicht grad die Hölle los.

am Zielort abliefert. Ein Schadensmodell im eigentlichen Sinne bietet der Titel übrigens nicht: Ab und an seht ihr ein paar zerdepperte Streifenwagen, aber selbst wenn ihr euch mit eurer Benzinschleuder fünfmal überschlagt, fährt sich die Schüssel hinterher wie frisch aus der Fabrik.

AUF DER ÜBERHOLSPUR

Was aber ist das Wichtigste an einem Rennspiel? Richtig, das Geschwindigkeitsgefühl. Und das stimmt bei *Undercover* einfach zu 100%. Zündet ihr einen Nitro, verschwimmt das Bild leicht, und bei Benutzung des Speedbreakers schaltet das Spiel in eine schicke Zeitlupe, die euch auch enge Kurven sicher nehmen lässt. Die Grafik ist insgesamt durchwachsen, es gibt Pop-ups, dafür läuft alles weitgehend flüssig und auch die Steuerung ist vorbildlich. Ihr könnt per Neigung der Wii-FB lenken, was aber für spätere Strecken leider nicht exakt genug funktioniert. Kein Problem: Stöpselt einfach ein Nunchuk, einen Classic Controller oder einen GameCube-Controller an, um sauber per Stick um die Kurven zu driften. Nur das Menü eurer Tuning-Garage ist durch den seltsamen Einkaufskorb arg umständlich geraten. Im Multiplayermodus fahrt ihr im Splitscreen mit bis zu vier Spielern Rennen oder kleine Spielchen im guten alten Räuber-und-Gendarm-Stil. Auch mit mehreren Spielern läuft alles erstaunlich flüssig, einen Onlinemodus gibt es leider nicht. Trotz der Kritikpunkte macht *Need for Speed Undercover* einen sauberen Gesamteindruck. Viele Elemente, die die Serie groß gemacht haben, sind hier vertreten. Zwar sind die befahrbare Stadt und die cineastische Story nur Beiwerk, der Kern des Spiels – spannende High-Speed-Rennen in schicken Karren – überzeugt nicht nur Bleifüße.

RÜCKSPIEGEL Solche Duelle werdet ihr im Spiel öfter austragen müssen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Unser Cheffe Thomas „Heißt StVO nicht Sahnetorten-Verteilung Online?" Eder hat sich beim Vorgänger *Need for Speed ProStreet* glatt darüber beklagt, dass es keine wilden Verfolgungsjagden gegen die Ordnungshüter mehr gab. Lieber Thomas, du darfst diesmal beruhigt losheizen: *Undercover* bietet wieder Cops en masse und erhöht die Drehzahl nochmals erheblich! Zwar gibt's ein paar nervige Kleinigkeiten, aber insgesamt hat mich der neue Teil dann doch gepackt: Erfreulich kurze Ladezeiten und das Spiel geht – besonders im Vergleich zu den ruckeligen Xbox- und PlayStation-Versionen – ab wie 'ne Rakete. Gut so! Und jetzt brauch ich noch eine neue Lackierung, also entschuldigt mich …

DIE WERTUNG Wii

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

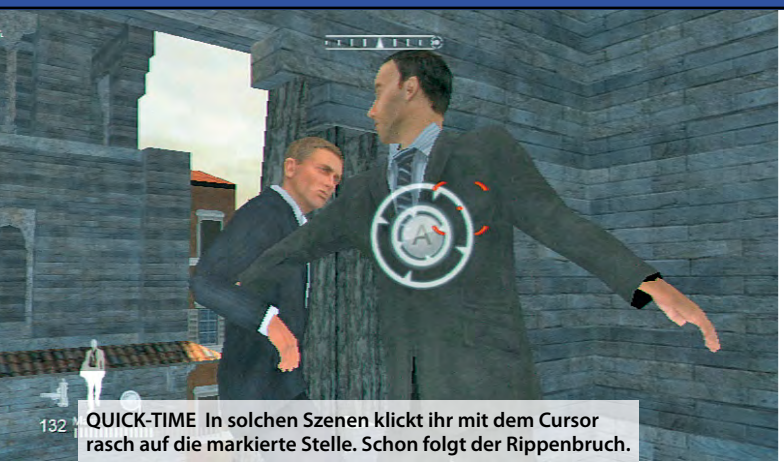
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Black Box
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

+ Tolles Geschwindigkeitsgefühl
+ Zahlreiche Steuerungsmöglichkeiten
– Die Cops können Spaßbremsen sein
– Pop-ups und auf Dauer eintönige Grafik

Steuerung: **80** Grafik: **68** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
78	**82**

FAZIT: Undercover hat zwar noch einige Kratzer im Hochglanzlack, aber auf der Wii läuft es schnell und rund wie ein Porschemotor.



QUICK-TIME In solchen Szenen klickt ihr mit dem Cursor rasch auf die markierte Stelle. Schon folgt der Rippenbruch.

AUS DEM WEG! Ein Schütteln des Nunchuks genügt – nach einem weiteren Knopfdruck beseitigt Bond diesen Gegner.

VIDEO AUF DVD

007: EIN QUANTUM TROST

Was für 'ne Überraschung: Der smarte Geheimagent hantiert diesmal mit dem Wii-Zapper!

FAKTEN

- Der erste Wii-Shooter mit Online-Modus
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Kompatibel mit dem Wii-Zapper
- Grafik in 16:9 und 480p
- Ton in Dolby Pro Logic II
- Deutsche Texte und Sprache

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Stellt euch einmal vor, James Bond würde all sein Agenten-Arsenal aus der Hand legen und mit dem Wii-Zapper auf die Pirsch gehen. Wobei … Nein, verwerft dieses Bild am besten gleich wieder. Irgendwie ist uns der Gedanke an den scharf bewaffneten Geheimagenten, der mit einer Plastikknarre hantiert, dann doch etwas suspekt. Doch wie auch immer: *Ein Quantum Trost* ist auf der Wii eingetroffen und wir haben kräftig Martini und Nunchuk geschüttelt, nicht gerührt!

IMMER WAS LOS HIER

Rückblende: Die letzten Bond-Abenteuer entstanden allesamt bei Electronic Arts und enthielten einerseits Ego-Shooter-Passagen, andererseits Rennspieleinlagen (wenn auch nicht ganz so viele). Diesmal hat sich Activision die begehrte 007-Lizenz geschnappt und jegliche Elemente über Bord geworden, die nichts mit Bonds Paradedisziplin zu tun haben – und das ist seit jeher das Ausschalten von Gegnern. Also keine Experimente mehr mit fadenscheinigen Autofahrten und dem Einsatz seltsamer Gadgets! Wir begrüßen diese Design-Entscheidung der Entwickler, denn von Beginn an geht's deftig zur Sache: Wir legen uns auf dem Vorplatz einer Villa mit fiesen Terroristen an, stürmen weiter zum Bootssteg, wo wir mit einem gezielten Schuss auf einen Öltank eine weitere Ladung Gesocks außer Gefecht setzen und schleichen nach einem plötzlichen Brand im Treppenhaus raus zum Hubschrauberlandeplatz, um den terroristischen Helikopter vom Abflug zu hindern. Wenige Momente später sind wir auf den Dächern von Venedig unterwegs, lassen mitten im Markttrubel Melonen platzen und tun, was man als Bond in jeder Situation tun muss: Cool bleiben.

ACTION AM FLIESSBAND

Ihr habt es sicher schon gemerkt: *Ein Quantum Trost* strotzt vor Action, denn Zeit zum Verschnaufen bleibt nur äußerst selten – und wenn, dann geht's im folgenden Augenblick mindestens doppelt so rasant weiter. Dieses Kunststück der Entwickler wurde allerdings mit einem entscheidenden Manko erkauft: Linearität. Die Handlung ist vom Anfang bis zum Ende geskriptet, es gibt keinerlei Bewegungsfreiheit abseits der regulären Route. Alternative Pfade sind genauso wenig vorhanden wie frei erkundbare Gebiete. Doch der Spielablauf dankt es mit einer bombastischen Inszenierung: Überall bombt es, ständig fliegen Helikopter unter scheppendem Getöse vom Himmel, immer ist irgendwo was los. Das Gameplay ist sowieso auf schnellen Spielspaß ausgerichtet: Das In-Deckung-gehen und Ballern geht schon nach wenigen Spielminuten in Fleisch und Blut über – weitere Fertigkeiten kommen dann innerhalb der etwa sechs- bis achtstündigen Gesamtspielzeit nicht mehr hinzu. Lediglich kleinere (wir nennen sie mal so) „Minispiele" erfordern noch das Eingreifen des Spielers: Etwa, wenn man eine elektronisch gesicherte Tür

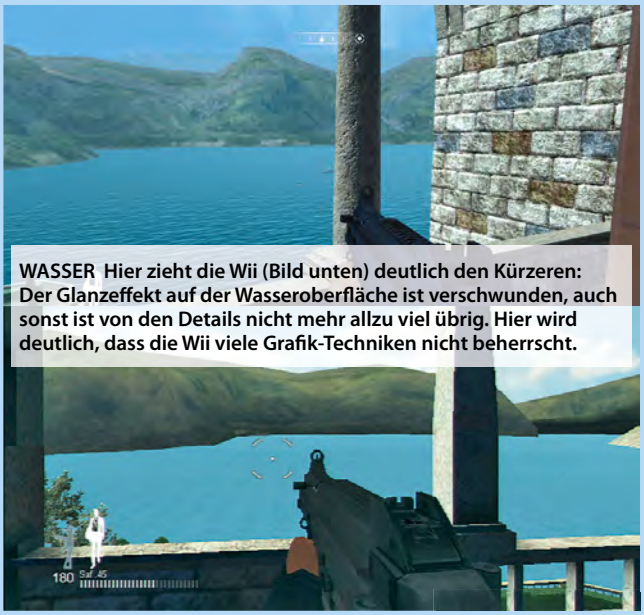
GANGSTER-ZAPPING Der Action-Fokus macht's möglich: Der Wii-Bond lässt sich auch mit dem Zapper spielen.

ENDSTATION Mit flinken Schüssen schießt ihr den Hubschrauber (hinten) vom Himmel. Runter kommen sie alle!

BOND, SIE SEHEN GUT AUS!

Die Wii wird am 6. Dezember exakt zwei Jahre alt. Zeit für eine Grafik-Analyse auf Basis des neuen Bond-Shooters! Denn Ein Quantum Trost kann auf der Wii in manchen Szenen sogar mit der PS3-Version mithalten.

KÜCHE Die Physikspielereien (z. B. das Herumwirbeln von einem halben Dutzen Pfannen) sind auf der Wii (Bild unten) weg, aber die Ausleuchtung kann sich wirklich sehen lassen. In solchen Momenten braucht sich die Wii kaum vor der PS3 zu verstecken.



WASSER Hier zieht die Wii (Bild unten) deutlich den Kürzeren: Der Glanzeffekt auf der Wasseroberfläche ist verschwunden, auch sonst ist von den Details nicht mehr allzu viel übrig. Hier wird deutlich, dass die Wii viele Grafik-Techniken nicht beherrscht.

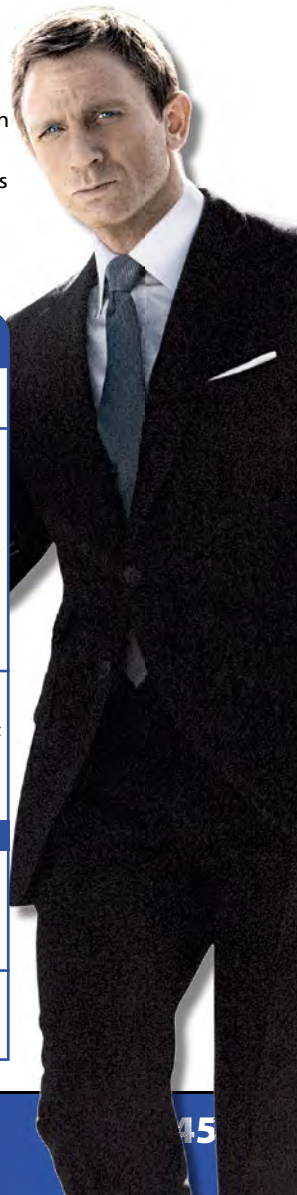
FAZIT: Die Wii ist immer noch deutlich davon entfernt, an das Grafik-Niveau von PS3 und Xbox 360 heranzukommen. Aber die Zeiten schlechter Portierungen sind – zumindest bei großen Titeln – glücklicherweise vorbei. Bemerkenswert ist auch, dass es sich im Falle von Bond um eine 1:1-Portierung handelt, nicht um eine spezielle Wii-Version, die sich stark von den großen HD-Ablegern unterscheidet. Das nämlich kennen wir (leider) zur Genüge.

hacken muss oder wenn man einen Gegner durch Schwingen des Nunchuks ausschaltet. Das passt zwar gut ins Spiel, fordert einen geübten Spieler aber überhaupt nicht.

BESSER ZAPPEN OHNE ZAPPER

Sowieso ist die Steuerung extrem eingängig und funktioniert auf der Wii nach dem gängigen Standard: Gezielt wird mittels Zeiger, den man auf den Bildschirm richtet, geschossen auf dem B-Trigger und gedeckt mit der A-Taste. Dass sekundäre Funktionen wie das Ducken und Springen auf nur einem Knopf belegt sind, verzeihen wir dem Spiel geflissentlich. Fragt sich noch eins: Wie ist eigentlich der Online-Modus ausgefallen? Wir meinen: gut. Vier Spieler duellieren sich in typischen Deatchmatches (wahlweise auch als Team), zusätzlich gibt's einen weiteren Spielmodus, in dem man vorgegebene Herausforderungen absolviert. Das Finden von Mitspielern war in unserer Testsession überhaupt kein Problem – auch Lags (d. h. Verzögerungen zwischen der Controller-Eingabe und der Aktion auf dem Bildschirm) konnten wir nicht feststellen. Dass es wieder einmal einen zwölfstelligen Freundescode gibt, war abzusehen. Lediglich die Tatsache, dass die Levels für nur vier Spieler zu groß sind, hat uns gestört – so läuft man häufig still und leise herum, ohne längere Zeit einen Gegner zu treffen. Deshalb und aufgrund der Tatsache, dass ohne gegenseitige Kommunikationsmöglichkeiten ein wichtiger Online-Spiel-Aspekt fehlt, gibt's daher nur eine gute Mitte-Siebziger-Wertung.

Lohnt sich *Ein Quantum Trost* also für euch? Ja, wenn ihr für nicht allzu viele Stunden gut unterhalten werden wollt. Ja, wenn ihr es mögt, vom Spiel an der Hand genommen zu werden und euch schnurstracks durch fette Bombast-Action führen zu lassen. Nein, wenn ihr ein Spiel vom Kaliber eines *Perfect Dark* erwartet, dem man seinerzeit anmerkte, dass es länger unterhalten wollte als der eher aktuelle 007-Dauer-Nervenkitzel. Aber gerade das ist im Falle vom neuen Wii-Bond ja auch ein Kompliment. Also: Mission bestanden, abtreten.



DIE MEINUNG

Christoph Kraus:
Ein Quantum Trost fühlt sich an wie ein guter Lightgun-Shooter: Ich werde wie am Fließband durch die Levels gelotst, bekomme dann eine Ladung Schießbudenfiguren vor die Flinte serviert, ballere munter drauflos und schon geht's weiter. Das mag manch einer als vernichtende Kritik abtun, aber für mich machte genau diese konstante, geballte Action den Reiz am Spielen aus. Dass die Wii-Version gegenüber den HD-Versionen technisch unterlegen ist, war klar – so mussten einige Physikspielereien und Effekte dran glauben. Aber die Story wurde 1:1 von den mächtigen Konsolen übernommen – und das habe ich in letzter Zeit nicht allzu oft erlebt. Auch der Online-Modus unterhält für ein paar Stunden – offline nervt allerdings das Rumgefuchtel von vier Spielern gleichzeitig im Wohnzimmer.

DIE WERTUNG Wii

007: EIN QUANTUM TROST

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Treyarch/Beenox
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

\+ Inhaltlich mit den HD-Versionen identisch
\+ Online-Modus ohne Lags, sauber umgesetzt
\- Kurze Spielzeit (6-8 Stunden)
\- Gameplay auf Dauer einförmig

Steuerung: **83** Grafik: **82** Sound: **80**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
75	**78**

FAZIT: Packender, cool inszenierter Bond-Shooter, dessen Gameplay allerdings nicht auf Dauer trägt.

SCHUSSFAHRT Drückt ihr A und B gleichzeitig, legt sich euer Skater auf sein Board.

STADT DER LIEBE Hier zaubert ihr einen Manual auf den Straßen von Paris.

SKATE IT

Dank Balance-Board-Support ein Traum für Wohnzimmer-Skater?

FAKTEN

- Basiert lose auf dem Next-Gen-Titel skate
- 14 Areale mit verschiedenen Herausforderungen
- Steuerung per Wii-FB, Balance-Board oder zusätzlichem Nunchuk
- Guter Soundtrack
- Im Mehrspielermodus wechselt ihr euch ab
- … und überbietet eure Zeiten/Punktwertungen.

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

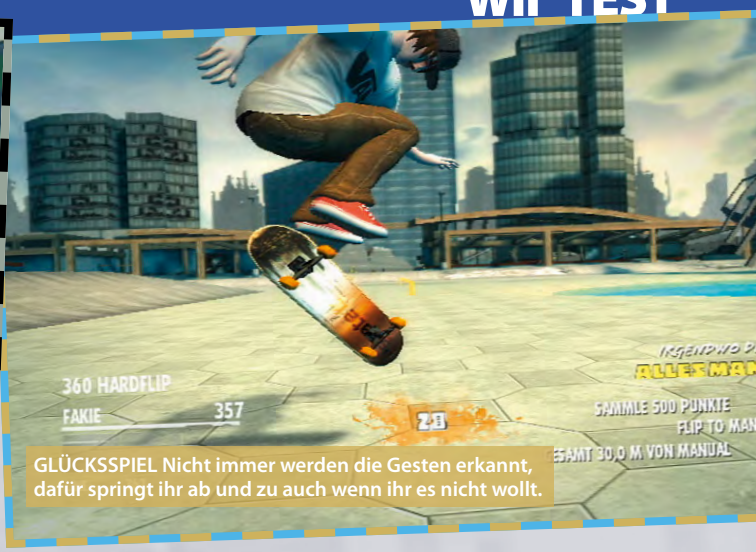
San Vanelona – ein Paradies für Skater! Auf der PS3 und Xbox 360 konnte man die beschauliche Stadt frei befahren, Fußgänger anrempeln und Sicherheitsleuten ausweichen. Das Besondere an diesem Spiel war die Steuerung, denn ihr habt darin fast ausschließlich die Analogsticks benutzt. Außerdem wird eure Spielfigur mit der Zeit nicht besser, dennoch skatet ihr immer besser – einfach, weil ihr die Steuerung meistert. Dieses Konzept wurde nun mit *Skate it* auf die Wii gebracht, wo ihr es mit einem überraschend anderen San Vanelona zu tun habt. Die Stadt ist nämlich durch ein Erdbeben zerstört und kurzerhand evakuiert wurden. Übrig seid nur ihr und ein dauerplappernder Kameramann. Was gibt es da Besseres zu tun, als ein paar richtig coole Skate-Videos zu drehen?

WELTWEIT SKATEN

Insgesamt 14 verschiedene Skate-Areale stehen euch offen, darunter verschiedene Spots wie ein Schulgelände oder Hochwasserschutz-Kanäle. Außerdem könnt ihr auch Abstecher nach Paris, London oder Rio unternehmen. Die einzelnen Abschnitte sind ausreichend groß und bieten viele Trickmöglichkeiten. Herausforderungen sind mit Pfeilen markiert, können aber auch bequem per Menü ausgesucht und aktiviert werden. Ihr müsst dann beispielsweise vorgegebene Tricks auf bestimmten Objekten landen, so viele Punkte wie möglich scheffeln oder auch ein Zeitrennen bestreiten. An Abwechslung mangelt es also nicht und auch die Inszenierung der Skate-Action passt. Die kleine, aber feine Musikauswahl verwöhnt das Ohr und überall versprüht das Spiel authentisches Skating-Flair – durch beliebte Markenartikel oder den Fokus der Kamera auf das Board und nicht auf die Spielfigur. Technisch sieht es leider nicht ganz so rosig aus. Die Areale wirken recht trist und detailarm und auch die Animationen der Spielfigur sind zuweilen etwas ungelenk. Wirklich

ÖDNIS Die verwüstete Stadt bietet nette Trickmöglichkeiten, wirkt aber ziemlich trist.

COOLE ANSICHT Die Kamera konzentriert sich nicht auf eure Spielfigur, sondern auf das Board.



GLÜCKSSPIEL Nicht immer werden die Gesten erkannt, dafür springt ihr ab und zu auch wenn ihr es nicht wollt.

unschön ist *Skate it* deshalb nicht, aber eben auch keine Augenweide.

BALANCE-BOARD-SUPPORT

Doch die wichtigste Komponente des Spiels ist die Steuerung. Damit konnte die Next-Gen-Vorlage triumphieren und viele nervige Mängel wettmachen. Auf der Wii werden gleich drei Steuerungs-Modelle angeboten. Besitzer eines Balance Boards dürfen darauf durch San Vanelonas Ruinen skaten. Dabei lenkt und springt ihr ausschließlich mit euren Füßen, indem ihr auf dem Board euren Schwerpunkt verlagert, euch schwungvoll mit den Zehen abstoßt – natürlich ohne wirklich zu springen – oder verschiedene Stellen des Boards belastet. Dadurch bestimmt ihr die Art des Tricks. Doch in der Realität ist es eher Zufall, ob ihr einen Ollie, Nollie oder Pop Shove-It macht und das Lenken mittels Balance Board entpuppt sich als höchst sensibel. Einen gewissen Spaß-Faktor hat das sicherlich, doch alles in allem ist diese Steuerungs-Variante einfach nicht präzise genug, um im Spiel voranzukommen.

FUMMELIGE STEUERUNG

Ähnlich fummelig ist die Steuerungsvariante, bei der ihr ausschließlich mit der Wii-FB spielt. Die müsst ihr dann zum Lenken neigen oder zum Springen und für Tricks in verschiedene Richtungen kippen oder schwingen. Das ist ziemlich überladen und verhindert entspannten Spielspaß. Den bietet eigentlich nur die Kombination aus Wii-FB und Nunchuk, bei der ihr mit dem Analog-Stick steuert, euch per A-Knopf vorantretet und per B-Knopf Grabs ausführt. Die verschiedenen Sprungtricks löst ihr per Kreisel- oder Kipp-Geste aus und Manuals gelingen durch gefühlvolles Neigen der Wii-FB. Das funktioniert ganz ordentlich und hat erstaunlicherweise wirklich einen Lerneffekt. Doch leider habt ihr auch mit dieser Controller-Kombination nicht die volle Kontrolle – zumindest, wenn ihr entspannt zocken wollt. Denn haltet ihr die Hand schräg, setzt euer Skater ungewollt zum Manual an; macht ihr es euch kurz bequem, kann es sein, dass euer Skater springt. Generell ist die Gesten-Erkennung etwas zu ungenau. Auch wenn 95% aller Tricks korrekt erkannt werden – es nervt, wenn ihr auf ein Hindernis zufahrt und dann eure Geste nicht erkannt wird und ihr stürzt. Skate-Enthusiasten werden mit *Skate it* nach einiger Übung sicherlich glücklich werden. Schade, dass die Steuerungsmacken und die triste Grafik eine höhere Wertung verhindern. Das Zeug dazu hat der Titel allemal.

AUTSCH Stürze gehören zur Tagesordnung. Dieser sorgte für viel Schadenfreude.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Wie schön, dass der Platzhirsch Tony Hawk´s inzwischen Konkurrenz bekommt! Noch schöner ist, dass EAs Skate-Reihe auf allen Plattformen ein wirklich ehrliches und authentisches Spielgefühl ohne übermenschliche Tricks bietet. Und ich freue mich wirklich, dass mit *Skate it* eine breite Palette an Steuerungsmöglichkeiten angeboten wird, die versucht, alle Möglichkeiten der Wii-FB und des Balance-Boards auszunutzen. Doch vielleicht hat man zu sehr auf Gesten und Bewegungssteuerung gesetzt. Dadurch wird die Steuerung zwangsläufig etwas ungenau. Und das passt mir bei einem Skateboardspiel einfach mal gar nicht.

DIE WERTUNG Wii

SKATE IT

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Montreal
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	20. November 2008
SPIELER	1-4

- \+ Angenehm realistische Skate-Simulation
- \+ Viele abwechslungsreiche Levels
- − Technisch leider nur Mittelmaß
- − Die Steuerung funktioniert nicht 100%ig

Steuerung: **77** Grafik: **74** Sound: **83**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
76	**78**

FAZIT: Innovative Skate-Simulation, die Kenner des Sports begeistern dürfte. Die Steuerung braucht jedoch Übung und Nerven.

LAHM Der Dirigenten-Modus hat uns überhaupt keinen Spaß gemacht. Nur fuchteln ist auf Dauer halt langweilig.

HÜLLEN-MAKER Eure gespielten Songs könnt ihr online verschicken – mit selbst gemachtem Cover!

JACKO RELOADED Der ehemalige King of Pop gibt hier „Hänschen klein" zum Besten – den Miis sei Dank!

Wii MUSIC

Ein Musikspiel ohne Plastik-Instrumente, Highscores oder Leistungsdruck – aber trotzdem mit Spaß?

FAKTEN

- Mehr als 60 Instrumente und 50 Lieder
- Pop-Songs sind allesamt gecovert.
- Darbietungen lassen sich online verschicken.
- Bild in 16:9 und 480p

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Ultimative Musikspiel-Freaks stehen nach mehreren Jahren akribischen Sammelns vor einem Berg voller Plastik-Instrumente. Die Wii-Gitarre aus *Guitar Hero III: Legends of Rock* lässt sich beispielsweise zwar mit dem Nachfolger *World Tour* verwenden, verweigert aber ihren Dienst bei *Rock Band*. Wenn bald auch noch der zweite Teil von EAs Musiksimulation erscheint, der über bessere Instrumente verfügen soll, ist das Kabel- und Instrumenten-Chaos im Wohnzimmer vorprogrammiert. Da loben wir uns Nintendos Ansatz: *Wii Music* wird nicht in einem unförmigen XXL-Karton ausgeliefert, enthält keinerlei Zusatz-Peripherie und fokussiert sich auf das, worauf wir Spieler seit mehr als zwanzig Jahren einzig und allein abfahren: auf guten Spielspaß. Doch für wen ist *Wii Music* eigentlich geeignet? Wir haben's erprobt!

EGAL WIE GUT DU SPIELST, HAUPTSACHE DU HAST SPASS!

Beim ersten Klick ins Menü fühlen wir uns sofort an die bunte Welt erinnert, die wir schon von *Wii Sports*, *Wii Play* und *Wii Fit* gewohnt sind. Klar, schließlich setzt auch *Wii Music* auf das bekannte Setting mit den Miis, ist also völlig schnörkellos geraten und bietet keinerlei überflüssige Optionen oder sonstige komplizierte Eingabefenster. Wir wagen uns an einen ersten Song heran – und der ist ausgerechnet „Morgen kommt der Weihnachtsmann", also das krasse Gegenstück zu all den Songs, die wir schon bei *Guitar Hero* heruntergespielt haben. Jetzt stehen wir vor der Qual der Wahl: Blechbläser-Instrument oder Flöte? E-Gitarre oder Banjo? Katzengejammer oder Cheerleader-Geräusche? Die letzten beiden Beispiele sind kein Witz, denn neben den typischen, bekannten Instrumenten gibt es in *Wii Music* auch allerhand ziemlich kuriose Geräuschmacher (über deren Sinn und Klangfaktor sich allerdings streiten lässt). Für ein Musikspiel ebenfalls ziemlich ungewohnt ist die Tatsache, dass sich die Rhythmus-Anzeige auf Wunsch abschalten lässt. Ja, richtig gelesen, das Spiel will euch überhaupt nicht vorgeben, welche Noten ihr wann anschlagen sollt! Noch viel seltsamer für echte Zocker: Nach einem gespielten Song gibt's keine Bewertung, sondern ihr dürft anhand einer 100er-Skala selbst bestimmen, wie gut ihr gespielt habt. Damit steht schon mal fest, dass *Wii Music* eine völlig neue Zielgruppe bedient und nicht für die Fans von

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Als wirklichen Musikspiele-Fan möchte ich mich nicht bezeichnen, muss aber durchaus gestehen, dass *Guitar Hero* & Co einen gewissen Reiz auf mich ausüben. Dasselbe tut *Wii Music* auch – allerdings auf eine etwas andere Art als wildes Gitarrengeschrubbe. Während ich Letzteres als Zocker spiele und eine Herausforderung darin sehe, könnte ich mir bei *Wii Music* super vorstellen, es im Kreise von Nicht-Spielern, beispielsweise meinen Eltern, zu spielen. Hier geht es weniger darum, wie perfekt man spielt, sondern um den Spaß, den man dabei hat. Und den hat man meiner Meinung nach auf jeden Fall – sofern man nicht mit einer falschen Erwartungshaltung an das Spiel rangeht!

TOM AND THE WILD WILDCATS Unser guter Tom performt hier den F-Zero-Soundtrack. Yeah!

KATZENJAMMER Der Stimmgabel-Quizmodus ist unser heimlicher Favorit in der Redaktion.

Guitar Hero und *Rock Band* gemacht ist. Wer auf Highscores getrimmt ist und mit fortschreitender Spieldauer immer mehr Gameplay-Kniffe erlernen möchte, wird also mit *Wii Music* überhaupt nicht glücklich werden. Die Motivation fürs Weiterspielen ist allein die Freude am Musizieren mit der Wii-Fernbedienung. Klingt total schräg und jenseits aller gültigen Spielgesetze, ist in diesem Fall aber wirklich so. Auch die Liedauswahl passt überhaupt nicht ins gewohnte Rock'n'Roll- oder Punkschema wie bei den Activision- oder EA-Genre-Kollegen, sondern verfolgt einen ganz anderen Ansatz: „Hänschen klein", „Do-Re-Mi", „O Tannenbaum", die *Mario*-Melodie oder den Flohwalzer kennt schließlich jeder – und darauf möchte Nintendo hinaus. So bestehen knapp zwei Drittel aller Songs aus den Genres Klassik, Volksmusik und Videospiel-Mucke. Herkömmliche Radio-Songs sind ebenfalls enthalten, darunter von Wham, Madonna oder The Police. Unverzeihlich ist aber, dass es sich lediglich um Coversongs handelt – ohne gesungenen Text! Damit wirkt *Wii Music* stellenweise wie die Aufführung eines Alleinunterhalters, der mit seinem Keyboard eine Schunkelrunde musikalisch „bespaßt". Etwas mehr Mühe bei der Lizenzierung der Interpreten hätten wir uns also definitiv gewünscht.

SPASSFAKTOR QUIZ

Nach einer Jamsession mit der Redaktion entpuppte sich übrigens ausgerechnet ein Minispiel als großer Spaßbringer: Bei der „menschlichen Stimmgabel" sortiert ihr quiekende Miis absteigend nach ihrer Tonlage, bestimmt das Mii mit der schrägsten Performance oder klickt an, welche orchestrale Darbietung zum Satz „Ich habe einen Geldschein gefunden!" passt. In solchen Momenten kommen dann auch die eisernen Gesetze der Spielebranche zum Tragen: Im Stimmgabel-Modus gibt's ein Zeitlimit, eine Punkteanzeige und eine Vergleichbarkeit mit anderen Spielern („Was, das hast du nicht gewusst?"). Der beste Beweis, dass wir Zocker einfach auf Punktetabellen und Freischalt-Orgien stehen! Halten wir also fest: *Wii Music* ist ein gut gemachtes Produkt, wenn ihr Familie und Freunde an die Wii heranführen wollt. Eine Empfehlung für *Guitar Hero*-Rocker auszusprechen wäre allerdings vermessen, denn dazu ist das Spielkonzept viel zu simpel gestrickt und die Steuerung meist auf einen einzigen Knopf oder eine Geste beschränkt. Daher vergeben wir ausnahmsweise keine Wertung, denn ein Spiel, das sich nicht nach bisherigen Kriterien bewerten lässt, lässt sich schlecht in eine Prozenthülse stecken.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Im Musikunterricht in der Grundschule wäre *Wii Music* ein Traum gewesen. Denn es bringt euch Instrumente, Rhythmusgefühl und den Spaß am Musizieren bei. Mehr als seichte Unterhaltung steckt aber kaum drin. Selbst das durchaus spaßige Musik-Quiz hat mich etwas unterfordert – zumal gerade bei diesen sehr lehrreichen Aufgaben die Hintergrund-Infos fehlen. Christoph weiß also immer noch nicht, was genau ein Moll-Akkord ist. Gänzlich uninteressant wird das Spielkonzept dann durch die meines Erachtens grausige Sound-Qualität. Im Jahre 2008 ein Musikspiel auf MIDI-Basis zu veröffentlichen ist schon dreist.

DIE WERTUNG Wii

Wii MUSIC

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Jeder kommt damit zurecht!
- \+ Präsentation wie aus einem Guss
- − Nichts für echte Zocker
- − Einseitige Liedauswahl

Steuerung: **78** Grafik: **42** Sound: **70**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	–

FAZIT: Wir wollen keine Äpfel mit Birnen vergleichen: Wii Music ist kein neues Guitar Hero, sondern ganz auf Neulinge ausgerichtet.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Ich selbst würde *Wii Music* zwar nicht unbedingt zu Hause spielen, aber für gemeinsame Abende mit Freunden und der Familie ist das Spiel wie geschaffen. Klingt wie ein auswendig gelernter Pressetext, ist in diesem Fall aber wirklich so. Man braucht keinerlei Geschick, null Erfahrung mit anderen Videospielen, muss sich keine komplizierte Tastenbelegung einprägen und kann einfach die Wii-FB schwingen. Das ist für die neu geschaffene Zielgruppe völlig okay. Aber um das hier nochmal ausdrücklich klarzustellen: Es gibt keine Bewertungen, keine Highscore-Tabellen, keinen Duellmodus und auch keine Gameplay-Kniffe. *Wii Music* soll „nur" Spaß machen. Das tut es auch – wenn ihr euch drauf einlasst und mit der Tatsache klarkommt, dass es kein Spiel nach dem gewohnten Muster ist.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Als ich mit fliegender Wii-FB meine ersten Takte am Piano klimperte, versetzte mich *Wii Music* sofort zurück in die düsteren Zeiten meiner ersten Klavierstunden. Nein, *Wii Music* ist kein ernst zu nehmendes Spiel. Aber das will es auch gar nicht sein. Es gibt schließlich eine Menge Spieler, die nicht bei der dritten Note ein dickes rotes VERGEIGT! auf dem Bildschirm sehen wollen, sondern sich einfach von der Musik treiben lassen möchten. Und genau das bietet *Wii Music*. Ich hau meine Jazz-Improvisation von Wham! in die Tasten und geh mit einem gutem Gefühl raus. Und nebenbei lern ich 'ne Menge über Musik. *Wii Music* ist eben ein Feel-Good-Spiel und keine Highscore-Jagd. Gut so! Ach ja: Warum gibt es eigentlich keine Be-Bobbeys in der Wirklichkeit? Zum Beispiel beim Standardtanz? Wäre sehr hilfreich …

SONIC UNLEASHED

Dieser Igel tankt nur bleifrei. Doch wirkt die PS-Power auch diesmal im Tank?

FAKTEN

- Auch mit Game Cube- oder Classic-Controller spielbar
- Mit Bewegungsgesten bei Wii-FB und Nunchuk
- Ohne die Oberwelt der PS3-/Xbox-360-Version
- 480p-Auflösung, 16:9-Breitbild
- Ton in Dolby Pro Logic II

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Reden wir gar nicht lange um den heißen Brei herum: *Sonic Unleashed* ist ein gutes Spiel mit dem blauen Karacho-Igel und wertet die *Sonic*-Marke definitiv auf. Wii- und DS-Spieler hatten zwar noch nie Grund zur Klage, aber wer die Serie noch vom GameCube kennt, der kann beim Stichwort Qualitätsschwankungen sicher mitreden. Denn ausgerechnet dann, wenn neue Charaktere zahlreich in Erscheinungen traten, war *Sonic* immer nur mittelmäßig. Diesmal nimmt pikanterweise ein Werwolf im Igelkörper die Nebenrolle ein – doch was macht *Sonic Unleashed* eigentlich trotzdem richtig?

WER? WOLF? NEIN! IGEL!

Schon beim Anschalten punktet der neue Wii-Ableger durch richtig imposant geratene Zwischensequenzen. Als leidgewöhnte Redakteure sind wir allzu gut vertraut, was schwach komprimierte und billig wirkende Videos betrifft. Das ist diesmal alles ganz anders: Die Render-Filmchen flimmern in astreiner Qualität über den Bildschirm, und das in klarer 480p-Auflösung und im 16:9-Breitbild. Die Story, die dabei erzählt wird, ist indes ziemlich käsig geraten: Dr. Eggman ist mit einer riesigen Schlachtflotte unterwegs und lotst Sonic in eine Falle, deren Ausmaß sich niemand ausmalen kann. Denn als unser Lieblings-Sega-Charakter im Eiltempo auf den Widerling losbraust, erzeugt dieser ein Energieschild und beraubt Sonic all seiner Chaos Emeralds. Ein kleiner Fehltritt für Sonic, ein großer für die Menschheit! Zack – plötzlich sind alle Kontinente gespalten und die Welt aus den Fugen geraten. Irgendwas ist halt immer!

AUFS SPIEL KOMMT'S AN

Doch Hand aufs Herz: Wahre *Sonic*-Fans sehen über die reichlich kitschige Story natürlich hinweg und wollen am liebsten sofort drauflos brettern. Auch *Sonic Unleashed* beginnt mit fetzigen Highspeed-Rennen durch imposante Landschaften, in denen ständig was passiert, denn das Tempo ist so hoch wie der Kaffeeverbrauch in unserer Redaktion. Naht ein Gegner, reicht ein Schwung mit der Fernbedienung, um ihn auszuschalten. Verzweigen sich die Pfade, gibt man die angezeigte Tastenfolge rasch ein, um die Route mit den meisten Ringen zu nehmen. Später kommen hin und wieder noch hitzige Bossgefechte hinzu (siehe Screenshot), wo sogar eine Prise Taktik ins Spiel kommt. Der Mix ist genau richtig: Stellen im Level, wo ihr wie auf Schienen unterwegs seid, wechseln sich mit Geschicklichkeitseinlagen ab, in denen ihr selbst die Kontrolle über das Geschehen habt. Die einpeitschende Musik trägt ihren Teil dazu bei, dass die Gleichung [Tempo + Action + Gute-Laune-Stimmung = *Sonic*] voll aufgeht. Ach so: Wer mag, kann auch den GameCube- oder Classic-Controller benutzen, aber notwendig ist das nicht aufgrund der gut umgesetzten Wii-Steuerung mit Fernbedienung und Nunchuk.

NACHTS SIND ALLE IGEL GRAU

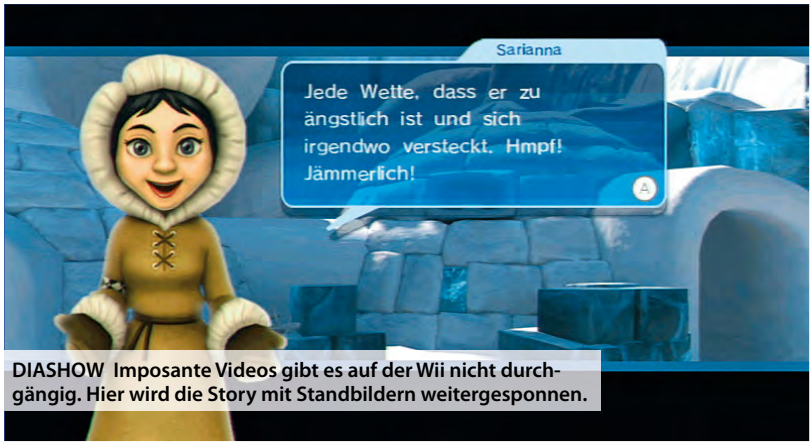
Der Haken an der ganzen Sache mit Dr. Eggman: Bei Nacht verwandelt sich Sonic plötzlich in einen widerspenstigen Werwolf. Was das für den Spieler bedeutet? Eine ganze Menge, denn das Gameplay fokussiert sich in der Dunkelheit auf deftige Gegnerverklopp-Action mit gelegentlichen Rätseleinlagen. Na ja, als Rätsel kann man die seichten Schalter-Puzzles und Item-Such-Orgien eigentlich nicht bezeichnen, aber wir tun dies hier ausnahmsweise trotzdem. Ihr erklimmt also Laternen, indem ihr die Controller-Hälften im Wechsel nach oben und unten reißt, setzt eure

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

PlaqueOne: Das Gameplay sieht so aus, als wäre es auf Speed und Skill fixiert und versucht nicht wie bei *Sonic Adventure* auf Teufel komm raus Elemente in das Gameplay zu zwingen, die da eindeutig nicht reingehören. Ein bissel skeptisch stimmen mich das ganze Werwolf-Dingens und auch die 2D-Plattform-Elemente. Das hat zwar bei *Sonic Rush (Adventure)* sehr gut gefunzt, aber ich hoffe, dass es nicht zu viel Speed rausnimmt, sodass man langsamer werden muss, um nicht irgendwo zu sterben. Der Werwolf erinnert mich irgendwie an *Sonic Heroes* – auf schlechte Art und Weise. Bei *Sonic* wurde man jedes Mal, wenn Speed-Feeling aufkam, gezwungen, mit einem der viel langsameren Charas zu spielen, was irgendwie jeden Funken Spaß und Geschwindigkeit im Keim erstickt hat. Ähnliches könnte ich mir hier auch vorstellen. Dass die Story wieder mal verwurstet ist, brauche ich nicht zu erwähnen. Das würde ich auch ohne zu meckern in Kauf nehmen, wenn dafür das Gameplay rockt – war bei den *geheimen Ringen* ja nicht anders.

Abcdcba: Sonic als Werwolf? So etwas Blödsinniges und Unpassendes! Als wäre die Story von den *geheimen Ringen* nicht schon kindisch und bescheuert genug gewesen. Ich hoffe, diesmal setzen sie die Story wieder etwas glaubhafter um. Besser ein Spiel mit einer kranken Liebesbeziehung zwischen Tier und Mensch (*Sonic the Hedgehog*) als ein weiteres *Sonic* und die Wunderlampe. Zudem hoffe ich, dass das Gameplay nicht total *Sonic*-untypisch ist. Ich besitze beinahe alle *Sonic*-Games, außer vielleicht Shuffle oder so, aber nie hat mich das Gameplay so erschüttert wie bei der Wii. Ich habe als *Sonic*-Fan natürlich trotzdem alle Goldmedaillen geholt und fand es auch recht spaßig, aber es war halt irgendwie kein *Sonic*-Game.



DIASHOW Imposante Videos gibt es auf der Wii nicht durchgängig. Hier wird die Story mit Standbildern weitergesponnen.

NIX GEHIRN-JOGGING Die Schalter-Rätsel verdienen kaum, hier erwähnt zu werden. Hier müsst ihr eine Kiste ..... gääähn!

Gesten zum Aktivieren von Schaltern ein oder schlagt mit den Händen auf und ab, um Gegner zu besiegen. Die Steuerung ist nicht überladen und funktioniert gut, lediglich das Rennen des Werwolfs (durch zweimaliges Antippen des Analogsticks) hätte besser belegt werden können. Was aber unverzeihlich ist: Statt auf eine imposante Oberwelt wie bei den PS3- und Xbox-360-Versionen setzen die Wii-Entwickler Dimps beim Vorantreiben der Story lediglich auf simple Standbilder mit Textboxen, die leider auch ziemlich kindisch geraten sind. Trotzdem ist das *Sonic*-Comeback definitiv geglückt. Klar wünschen sich die Fans immer noch mehr reinrassige Highspeed-Levels, aber auf Dauer würden sich diese Elemente sicher auch ermüden. Also dann, Tacho aufgedreht, los geht's! Nur den Werwolf könnte Sonic etwas seltener im Schlepptau haben.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Ist *Sonic Unleashed* so geworden, wie ich gedacht hatte? Ja, exakt genau SO! Ist *Sonic Unleashed* so geworden, wie ich es erhofft hatte? Nein, nicht ganz. Ihr bemerkt den subtilen Unterschied? Die Fans gehen halt bei jeder neuen Episode mit zu hohen Erwartungen heran. Ein Genre-Meilenstein ist der neue Wii-*Sonic* nämlich nicht – dazu sind die Werwolf-Stages einen Tick zu anspruchslos, das Gameplay insgesamt zu gleichförmig und die Story zu kindisch. Aber meine geballte Kritik im letzten Satz ist unfair, denn als Gesamtpaket ist *Sonic Unleashed* eine runde Sache. Und genau das hatten sich die Fans ja gewünscht. Und wenn das nächste Mal noch mehr *Sonic* geboten wird, bin ich noch glücklicher.

DIE WERTUNG Wii

SONIC UNLEASHED

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sonic Team/Dimps
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Saubere Steuerung, viele Alternativen
- \+ Bei Sonic geht's voll ab!
- – Keine Oberwelt, nur Standbilder
- – Werwolf-Levels kommen zu häufig vor

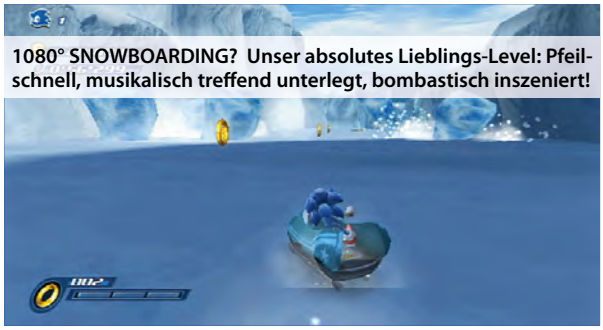
Steuerung: **80** Grafik: **83** Sound: **78**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **81**

FAZIT: Genauso rasant wie immer – nur die Werwolf-Levels bremsen den Power-Igel etwas aus. Dennoch eine gute Wahl für Genre-Fans!

RENNSAU Die Bosse sind 1A in die Sonic-Levels eingebettet. So wird man nicht aus dem Highspeed herausgerissen.


1080° SNOWBOARDING? Unser absolutes Lieblings-Level: Pfeilschnell, musikalisch treffend unterlegt, bombastisch inszeniert!

WERWOLF SUCHT FRAU „Du bist aber plötzlich ganz schön behaart." – „Besser Haare am Körper als auf den Zähnen!"

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara Crofts neuestes Wii-Abenteuer ist mächtig mystisch.

FAKTEN

- Sehr mystisch angehauchte Story
- Neuer Mehrzweckhaken ermöglicht clevere Rätsel
- Unaufdringliche Gesten-Einlagen
- Fünf verschiedene Umgebungen
- Solide deutsche Synchro
- Unterstützt 480p und Widescreen

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE/Eidos

VIDEO AUF DVD

Sie ist einer der Altstars der Videospielbranche, doch das sieht man ihr überhaupt nicht an. Lara Croft macht in ihrem neuesten Wii-Abenteuer eine wirklich gute Figur. Die Story beginnt mit der Explosion ihres Landsitzes. Während ihr durch das brennende Anwesen stolpert, wird euch die Steuerung beigebracht. Um Lara durch die Levels des Spiels zu navigieren, nutzt ihr Wii-Fernbedienung und Nunchuk, wobei der Controller nahezu komplett mit verschiedenen Funktionen belegt ist. *Tomb Raider Underworld* ist definitiv eines der Spiele, bei dem man sich mehr leicht erreichbare Tasten an den Wii-Controllern wünscht. Nach etwas Eingewöhnung geht die Steuerung jedoch recht gut von der Hand. Lara klettert, springt und hangelt sich grazil wie eh und je an Felswänden entlang. Außerdem könnt ihr eure Ballermänner zücken und per Pointer auf wildes Getier und später auch ungewöhnlichere Gegner feuern. Zudem ist die Kamera per Digikreuz oder Pointer steuerbar und ihr besitzt außerdem einen Greifhaken, mit dem ihr Objekte bewegen oder euch abseilen und umher schwingen könnt.

KLASSISCHES ABENTEUER

Das Handwerkszeug für ein unterhaltsames Abenteuer ist also durchaus vorhanden und tatsächlich findet ihr in den großen Levels viele mysteriöse Mechanismen, die euch vor knifflige Rätsel stellen und einige waghalsige Kletterpassagen nach sich ziehen. Hier liegt klar der Fokus des Spiels. Während ihr auf der Suche nach Laras Mutter seid, die anscheinend in einem nordischen Totenreich gefangen ist, müsst ihr immer wieder um die Ecke denken und alle Talente der Archäologin einsetzen, um weiterzukommen. Zwar wird die Geschichte zunehmend fantastischer, wenn ihr euch aber auf die Fantasy-Elemente einlasst, ergibt sie durchaus Sinn und motiviert zum Weiterspielen. Schade nur, dass die Steuerung etwas hakelig geraten ist. Das beginnt dabei, dass Lara nur mit viel Fingerspitzengefühl wirklich exakt ausgerichtet werden kann – beispielsweise vor einem riskanten Sprung.

SCHICKE OPTIK Zwar ruckelt die Darstellung hin und wieder, dafür sehen manche Levels echt toll aus.

MULTI-TOOL Mit dem Greifhaken könnt ihr nicht nur klettern, sondern euch auch über Abgründe schwingen.

SCHICKES OUTFIT Lara kann sich auch in ihrem neuesten Abenteuer sehen lassen, oder?

Auch die Klettersteuerung reagiert verzögert oder ihr müsst erst etwas mit dem Analogstick „rühren", bevor Lara weiterklettert. Die Animationen wirken immer wieder abgehackt und außerdem bricht die Framerate gelegentlich ein. Dennoch sieht *Tomb Raider Underworld* überraschend gut aus und geht locker als eines der hübscheren Wii-Spiele des Jahres durch. Erfreulicherweise stören auch die gelegentlichen Ruckler den Spielfluss nicht besonders und ihr könnt euch an großen Levels, scharfen Texturen und schönen Charaktermodellen erfreuen. Zu schade, dass die teilweise arg störrische Kamera, kleinere Bugs und die hakelige Steuerung viel Potenzial verspielen.

FÜR DIE WII EIN SEGEN

Alles in allem erinnert der Titel stark an das letzte *Tomb Raider* für Wii. Auch das hatte mit einer zu ungenauen Steuerung und Kameraproblemen zu kämpfen. Trotzdem konnten Fans der Serie und Fans großer Abenteuer ihren Spaß damit haben. In keinem anderen Wii-Spiel wurde euch schließlich dieser unterhaltsame Mix aus Rätseln, Kletter-Einlagen, Erkundungen und Kämpfen geboten. Mit *Tomb Raider Underworld* sieht es praktisch genau so aus. Wenn ihr *Anniversary* mochtet, greift bedenkenlos zu. Ansonsten müsst ihr gut abwägen, ob ihr bereit seid, das eine oder andere Mal ein Auge zuzudrücken, wenn das Spiel seine unschönen Seiten zeigt. Belohnt werdet ihr dafür mit einem gelungenen Lara-Croft-Abenteuer, das euch quer durch die ganze Welt und in die Welt der nordischen Sagen führt. Gerade auf der Wii ist solch ein großes, teilweise wirklich forderndes Abenteuer höchst erfreulich.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Klar, *Tomb Raider Underworld* ist in keiner Weise perfekt. Die schöne Grafik wird durch Ruckler und das abwechslungsreiche Gameplay durch eine ungenaue Steuerung und störrische Kamera getrübt. Trotzdem war ich positiv überrascht. Denn anders als viele andere Wii-Titel wurden hier keine unpassenden Schüttel-Einlagen eingebaut und es gibt keinen „familienfreundlichen" Spielmodus, der jede Herausforderung raubt. Im Gegenteil: Das Spiel ist richtig schön schwer, komplex und groß. Schade, dass es sich dabei „nur" um einen Multiplattformtitel und nicht einen speziellen Wii-only-Ableger handelt. Mit etwas mehr Optimierung für Nintendos Konsole könnte das nächste *Tomb Raider* locker ein Hit werden. Bis dahin bin ich mit *Underworld* aber auch zufrieden.

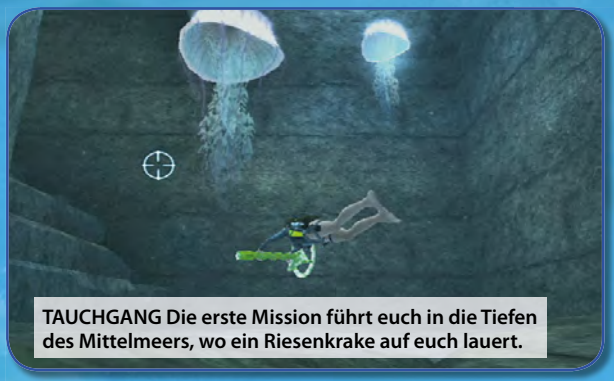
HANDARBEIT In solchen Rätsel-Einlagen müsst ihr auch Gesten benutzen, was prima passt.

EIN SEIL FÜR ALLE FÄLLE

Den neuen Greifhaken könnt ihr auf vielfältige Art und Weise einsetzen!

Eines der cleversten Gameplay-Elemente ist der vielseitig einsetzbare Greifhaken. Den könnt ihr mit der B-Taste auf bestimmte Objekte schießen und diese dann zu euch ziehen. Dadurch öffnet ihr Türen oder zerrt Felsen auf Schalter. Außerdem könnt ihr den Haken benutzen, um euch über Abgründe zu schwingen, euch abzuseilen oder um in luftige Höhen zu klettern. Obendrein löst der Greifhaken einige besonders knifflige Rätsel, wie euch unser Beispiel zeigt.

INTELLIGENZ-TEST Wärt ihr darauf gekommen, dass man mit dem gespannten Seil diesen Block bewegen kann?



TAUCHGANG Die erste Mission führt euch in die Tiefen des Mittelmeers, wo ein Riesenkrake auf euch lauert.

DIE WERTUNG Wii

TOMB RAIDER UNDERWORLD

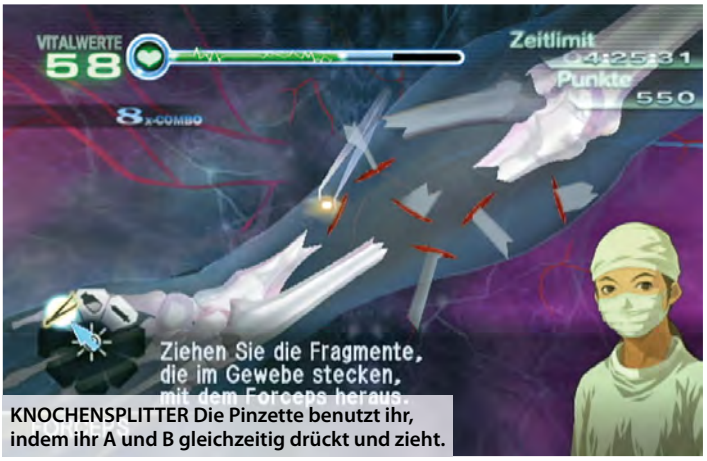
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Crystal Dynamics
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

\+ Spielerisch fordernd und unterhaltsam
\+ Wirklich schöne Grafik trotz einiger Ruckler
\- Steuerung und Kamera sind etwas störrisch
\- Kleinere Bugs und Ruckler nerven

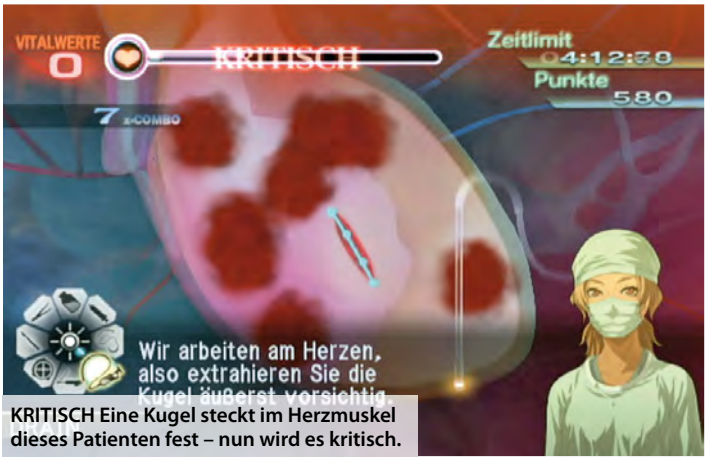
Steuerung: **76** Grafik: **82** Sound: **79**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **80**

FAZIT: Es mag nicht das beste Wii-Spiel sein, doch es unterhält euch nach bester Serientradition und macht damit viele Mängel wett.



KNOCHENSPLITTER Die Pinzette benutzt ihr, indem ihr A und B gleichzeitig drückt und zieht.



KRITISCH Eine Kugel steckt im Herzmuskel dieses Patienten fest – nun wird es kritisch.

FAKTEN

- Operieren mit der Wii-FB
- Nach Second Opinion der zweite Teil der Reihe für die Wii
- Das erste Trauma Center für Wii, das nicht auf einem DS-Spiel basiert
- Coop-Modus für zwei Spieler
- Highscores können online verglichen werden

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

TRAUMA CENTER : NEW BLOOD

Markus V. (34) und Valerie B. (28), nettes Chriurgen-Pärchen, sucht freiwillige Opfer … äähhh … Patienten - zu Übungszwecken.

Wer hat sie nicht hassen gelernt: die unheilvollen Gerüche und montonen Farben eines durchschnittlichen Krankenhauses, in dem silbern schillernde Essenswagen durch graue Schwingtüren gekarrt werden. Atlus möchte Abhilfe schaffen und setzt sich im zweiten *Trauma Center* für Wii mit dem Untertitel *New Blood* wieder für die Völkerverständigung zwischen Kassenpatienten und Ärzten ein. Neues Blut wird dabei garantiert fließen – im Gegensatz zu anderen Spielen allerdings nur, wenn ihr ordentlich danebenhaut.

SCHWESTER, SCHERE!

Ihr habt für eure Operationen wieder eine Vielzahl von OP-Werkzeugen zur Auswahl, die ihr mit dem Control Stick des Nunchuks anwählt. Bedient werden die Gerätschaften ausschließlich per Wii-FB: Ihr zieht Splitter mit einer Pinzette aus der Wunde, drückt Knochen wieder in ihre korrekte Position oder versucht einen sauberen Schnitt mit dem Skalpell. Bereits die ersten Eingriffe erfordern ein ruhiges Händchen und das Auswendiglernen der einzelnen Arbeitsschritte, denn Hilfestellungen gibt euch *Trauma Center* später nur noch bedingt.

SCHWESTER, TUPFER!

Schweißtreibend wird es besonders dann, wenn Eile geboten ist, denn bei jedem Fehler verkürzt sich der Gesundheitsbalken des euch anvertrauten Patienten. Spätestens bei Operationen am offenen Herzen müsst ihr die Anzeigen ständig im Auge behalten. Auch ein Defibrillator kommt ab und an zum Einsatz. Mitunter wird es also ganz schön knifflig. Zum Glück haben eure Charaktere sogenannte heilende Hände. Während Markus die Zeit verlangsamen kann, verhindert Valerie für einen Moment, dass euer Patient Schaden nimmt.

SCHWESTER, ASSISTENZARZT!

Die wohl spannendste Neuerung bei *New Blood* ist der Coop-Modus. Spielt ihr eine Herausforderung zu zweit, ist einiges an Koordination gefragt („Du saugst das Blut ab, ich laser' die Tumore weg!"), aber einige der kniffligen Eingriffe gehen so wesentlich besser von der Hand. Besonders spätere OPs fordern euch einiges ab, diesmal könnt ihr praktischerweise jederzeit zwischen drei Schwierigkeitsgraden wechseln. Die Fortsetzung präsentiert eine fortlaufende Story mit schicken Standbildern, die ihr aber nicht zwingend verfolgen müsst. Insgesamt geht es diesmal ein wenig realistischer zu: Statt störrische Viren zu jagen, bekommt ihr es verstärkt mit Schusswunden, Tumoren und Implantaten zu tun. Und natürlich kommt auch die Highscore-Jagd nicht zu kurz, ihr könnt eure Wertungen neuerdings sogar online vergleichen. Wir sagen: Operation geglückt. Die Reihe passt perfekt zu Nintendos neuer Hardware-Generation und dank der vielen sinnvollen Neuerungen, besonders aber dem gelungenen Coop-Modus, bleibt auch dieser Teil der Serie uneingeschränkt empfehlenswert – sowohl für Neulinge als auch für Besitzer des Vorgängers.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Zugegebenermaßen ist der erste Teil der Doktorspielchen-Sammlung völlig an mir vorbeigeschlittert. Zeit, das Schnippelvergnügen nachzuholen! Denn das Spielprinzip passt einfach hervorragend zur Hardware und der Zweispielermodus rundet den liebevoll gestalteten Titel perfekt ab. Jetzt bin ich also nicht nur Redaktionspraktikant, sondern auch noch Operationspraktikant. Ach ja: Ganz nebenbei kann ich auch noch völlig ungeniert für meine erste eigene Magentransplantation in der Redaktion üben. He He. Hey Kollege Stange, hat deine „74 mit Scharf und Alles" heute auch irgendwie ranzig geschmeckt?

DIE WERTUNG Wii

TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Atlus
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Vielseitige Operationen
- \+ Spannender Coop-Modus
- – Einige Missionen ziemlich schwer
- – OPs müssen komplett wiederholt werden

Steuerung: **83** Grafik: **72** Sound: **79**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
84	**83**

FAZIT: Scrubs lässt grüßen: Der zweite Teil des OP-Simulators punktet mit gewohnt gutem Design und einem tollen Coop-Modus.

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Der dritte Teil der Serie beweist es: Fernsehen macht blöd!

FAKTEN

- Insgesamt 49 Minispiele
- Davon 21 mit Balance-Board-Unterstützung
- Rayman kommt nur in Videosequenzen vor
- Freispielbare Accessoires für den Online-Modus

Im neusten Teil der spaßigen Minispiel-Sammlung sind die außerirdischen Nervensägen also in einem Flimmerkasten gelandet und machen dem armen Rayman das Leben von dort aus zur Hölle; selbst das Ziehen des Steckers kann sie nicht ruhigstellen. Im Einzelspielermodus müsst ihr von Montag bis Sonntag eine Vielzahl von Minispielen schaffen, um den jeweils nächsten Tag und die nächste Handlungs-Sequenz freizuspielen. Pro Tag gibt es maximal sieben Spielchen – ihr braucht aber nicht alle zu meistern, um das Spiel durchzuspielen. Der Reihe nach spielt ihr eine der sieben Zeitphasen eines Tages nach der anderen durch, wobei ihr immer zwischen den sieben verschiedenen Sendern auswählen dürft.

MEHR SCHEIN ALS SEIN

7 Tage mal 7 Uhrzeiten gleich 49 Minispiele, wobei das letzte Spiel ein besonderes Boss-Spiel ist, das sich aus allen Werbungen zusammensetzt. Werbung? Ja, denn im dritten Teil der Hasenserie erscheint bei einigen Minispielen mittendrin die Einblendung „Drücke 1". Tut ihr das, kommt ein kurzer und meist sehr lustiger Werbespot, bei dem ihr euch zum Beispiel durch eine schnelle Bewegung mit der Wii-FB einen Bonus fürs eigentliche Spiel verdienen könnt – eine tolle Neuerung! Auch wenn sich 49 Minispiele nach viel anhören, müssen wir kräftig auf die Euphorie-Bremse treten, denn viele Spiele gibt es in verschiedenen Versionen. So existieren zum Beispiel zwei Musik-Kanäle. Auf dem einen gilt es zu tanzen, auf dem anderen dürft ihr ganz Wii-Music-like musizieren. Hier gibt's je sieben verschiedene Songs – also sind diese 14 Spielchen eigentlich nur zwei! Auch vom schon lange bekannten Gnu-Surfen gibt's beispielsweise vier Versionen und so kommen wir eigentlich statt auf 49 nur auf 25 wirklich verschiedene Games. Der Einsatz des Balance Boards funktioniert übrigens ziemlich gut – egal ob ihr mit dem Allerwertesten oder mit den Füßen steuert.

DIE PARTY GEHT WEITER

Die ganzen Minispiele lassen sich natürlich auch im Partymodus mit bis zu vier Spielern zocken. Natürlich gibt's wieder gute und auch schlechtere Spielchen, zu denen besonders die Tanzeinlagen zählen. Schade ist, dass man einige Spiele (vor allem die mit Balance Board) nicht gleichzeitig miteinander, sondern nacheinander spielen muss. Insgesamt schätzen wir die durchschnittliche Qualität der Minispiele minimal schlechter ein als im zweiten Teil. Auch gibt es einen Online-Modus, der das Minispiel „Pimp my Rabbid" aufgreift, in dem ihr einen Hasen nach wöchentlich wechselnden Vorgaben einkleidet. *TV Party* macht trotz einiger Makel Spaß und ist ein würdiger Nachfolger der ersten beiden Teile. Das Menü ist besser strukturiert und insgesamt wirkt das Spiel ein wenig runder. Das Herzstück, nämlich der Mehrspieler-Modus, ist aber nicht mehr ganz so gut, da nacheinander zu spielen einfach langweilig ist – Schneeball-Sabotage hin oder her.

RESIDENT EVIL? Es wird ein Horrorfilm gedreht, doch Hühner-Hasen haben sich eingeschlichen – ballert sie weg!

ANGETRETEN! Der Comic-Look sieht echt stylisch aus und bringt einen des Öfteren zum Schmunzeln.

TOP OF THE FLOPS Musikalisch haben die Hasen was drauf; vor allem „Another One Bites The Dust" hat echt Spaß gemacht!

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Die Mischung aus Comic- und 3D-Grafik hebt den Teil schon mal von den anderen beiden ab – das war nötig. Auch wenn mir *TV Party* von der Aufmachung her besser gefällt und auch besser aussieht, gab es in Teil 2 mehr Spiele, bei denen ich laut loslachen musste. Diesmal war das leider nicht ganz so oft der Fall. Eine der Ausnahmen: Unteroffizier Driller! Besonders cool waren auch die Musikspiele, bei denen man im Takt Nunchuk und Fernbedienung teils anspruchsvoll schütteln musste; leider war die Umsetzung nicht immer perfekt. Das Balance Board bringt Vor- und Nachteile mit sich; zum einen ist da die positive Frische, zum anderen leider das Nacheinanderspielen. Das Brett funktionierte gut, auch wenn man mit der Fernbedienung ein weiteres Mal die besseren Ergebnisse erzielen konnte. In der Summe ein cooles Spiel, da die langohrigen Quälgeister einfach die Geilsten sind und ich mich immer wieder über sie beömmeln könnte!

DIE WERTUNG Wii

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Paris
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Gewohnt coole Hasen
- \+ Sieht in beiden Grafikstilen schick aus
- \+ Optional Steuerung mit Balance Board
- – Viele Minispiele „doppelt"

Steuerung: **85** Grafik: **83** Sound: **81**

MEHRSPIELER **86** EINZELSPIELER **78**

FAZIT: Die Hasen im Fernseher glänzen erneut durch reine Präsenz und auch ein paar frische Neuerungen!

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

STURZFLUG Mit Spyro durch die Luft zu segeln, macht tierisch Laune.

FEUER FREI! Gegen die zahlreichen Feinde könnt ihr monströse Kombos ausführen.

THE LEGEND OF SPYRO ...

Spyro ist zwar nur ein kleiner Drache, und dennoch muss er Großes vollbringen. Zum Beispiel die Welt retten.

Dawn of the Dragon stellt nach *A New Beginning* (Game Cube) und *Eternal Night* (Wii) den Abschluss der 3D-Trilogie um den jungen lila Hüpfer dar. Diesmal prügelt ihr euch im Doppelpack mit Drachenlady Cynder durch Dungeons und Wälder. Spyro kann von Beginn an seinen berühmten Gleitflug ausführen, und neben dem klassischen Feuer spuckt das Drachenpärchen auch Blitze, Eis oder Gift. Zerfetzt ihr blaue Kristalle, sammelt ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr die Werte der schuppigen Protagonisten verbessern könnt. Ist ein zweiter Spieler samt Controller zur Hand, kann dieser die Kontrolle über den zweiten schuppigen Lindwurm übernehmen. Leider hat das Drachenblut die Programmierer nicht ganz unverwundbar gemacht: In vielen Passagen des Spiels könnt ihr die Kamera nicht frei drehen – scheint der Fehler des Monats zu sein. Unsichtbare Levelgrenzen schränken an einigen Stellen zudem die Freiheit über den Wolken ziemlich stark ein, und die Keilereien gegen die zahlreichen Widersacher wirken oft hektisch und unkoordiniert. Dafür trumpft Spyro mit schöner Grafik und einem tollen Soundtrack auf.

DIE WERTUNG Wii

THE LEGEND OF SPYRO – DAWN OF THE DRAGON

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sierra
ENTWICKLER	Etranges Libellules
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **78** Grafik: **74** Sound: **85**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
70	**72**

FAZIT: Spyro macht trotz ein einiger Mängel noch eine Menge Spaß, was nicht zuletzt an der gelungenen technischen Umsetzung liegt.

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

AUA, MEINE MILZ! Die Gegner haben immer einen coolen Spruch drauf, selbst wenn's auf die 12 gibt.

HUCKEPACK Diesen Eismutanten findet Crash bereits relativ früh im Spiel.

CRASH: HERRSCHER DER ...

War Wirbelwind Crash eigentlich als Mario-Killer gedacht, beschert er uns schon wieder einen gelungenen Wii-Auftritt.

Mit einem ominös beworbenen Entertainment-Helm will der schrullige Oberschurke Neo Cortex die Bewohner der Wumpa-Insel zu hirnlosen Monstern machen. Also muss sich Beutelratte Crash auf den Weg machen, um die High-Tech-Seuche zu vereiteln. Ihr hüpft und schlagt euch durch Klippen, Höhlen und andere Comiclandschaften. Indem ihr die Wii-FB schüttelt, löst ihr Crashs berühmte Wirbelattacke aus. Besiegt ihr einen der Mutanten, könnt ihr ihn per Steuerkreuz jederzeit hervorholen, auf seinem Rücken durch die Landschaft stapfen und Spezialattacken anwenden, etwa Eisblöcke erschaffen oder Feuerkugeln schießen. *Crash – Herrscher der Mutanten* baut konsequent auf den Stärken des ebenfalls auf der Wii erschienenen Vorgängers *Crash of the Titans* auf, viel Neues wird dabei nicht geboten. Erneut könnt ihr das Abenteuer mit Power-Girl Coco auch gemeinsam bestreiten. Abzüge gibt es zudem für die nicht frei schwenkbare Kamera, die einige Sprungeinlagen ein wenig behindert. Die Stärke des Titels ist aber der schräge Humor. Besondere Highlights: die Gespräche der Gegner, die ihr zeitweise belauschen könnt, und die verschiedenen Zeichenstile der Videos. Deshalb definitiv Daumen hoch für Crash!

DIE WERTUNG Wii

CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sierra
ENTWICKLER	Radical Entertainment
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **79** Grafik: **81** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
77	**79**

FAZIT: Crashs neuestes Abenteuer mausert sich dank des genialen Humors zu einem der besten Jump & Runs auf der Wii.

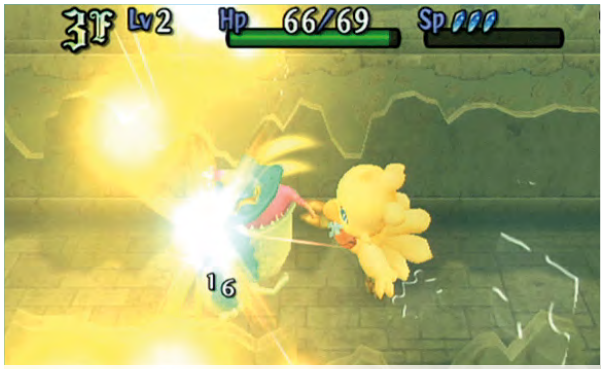
FINAL FANTASY FABLES ...

Der gelbe Flattermann Chocobo mit den knuffigen blauen Augen wird zum Star in seinem eigenen Wii-Spiel.

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

IDYLLISCH Chocobos Abenteuer begeistert mit seiner märchenhaften Aufmachung.

Chocobo gehört zur *Final-Fantasy*-Reihe wie rosa Herzchen zu Prinzessin Peach – nun steht der japanische Kult-Piepmatz auf der Wii zum ersten Mal selbst im Rampenlicht. Gemeinsam mit seinem Freund Cid landet er in Lostime, wo alle Bewohner auf mysteriöse Art und Weise ihre Erinnerungen verloren haben. Um ihnen wieder auf die Sprünge zu helfen, prügelt ihr euch durch zahlreiche Dungeons. Die Labyrinthe sind zufallsgeneriert und bergen neben Fallen auch zahlreiche Gegner, die aber jederzeit sichtbar sind. Bewegt ihr euch, benutzt einen Gegenstand oder einen Zauber, haben auch die Gegner einen Zug. Zum Glück kann der gefiederte Racker den bösen Jungs mit Schnabel und Krallen ordentlich Paroli bieten. Natürlich findet ihr auch bessere Ausrüstung und neue Techniken, und sogar einen Beruf kann der zwitschernde Held erlernen. Chocobos Dungeons ist gut zugänglich und die Menüführung schnell erlernt, so dass auch jüngere Spieler viel Freude an dem Rollenspiel haben werden. Aufmachung und Soundtrack sind überaus niedlich gehalten und wärmen das Herz. Aber Achtung: Leider ist das komplette Spiel auf Englisch!



KICK ME! Setzt Chocobos Attacken ein, um die Erinnerungen der Bewohner von Lostime in den Dungeons zu finden.

Damage to Frog: 16!

DIE WERTUNG Wii

FINAL FANTASY FABLES – CHOCOBOS DUNGEON

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Square Enix
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **76** Grafik: **78** Sound: **80**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **81**

FAZIT: Einsteigerfreundliches Rollenspiel mit einem herzallerliebsten Chocobo, leider komplett auf Englisch.

MADAGASCAR 2

Man nehme einen heute unfreiwillig komischen Chartstürmer aus den 90ern und ein paar knuddelige Pinguine ...

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

I LIKE TO MOVE IT Im zweiten Teil erfahren die vier Freunde die Tücken der afrikanischen Savanne am eigenen Leib.

Die vier tierischen Helden aus dem Film *Madagascar* reparieren im zweiten Teil ihr Flugzeug, um zurück in ihren Zoo zu gelangen. Doch die Maschine stürzt mitten über Afrika ab. Ihr spielt in einer bunten Minispielsammlung die Odyssey von Marty und Co. nach. Die Aufgaben wie Wettschwimmen, Fussball spielen oder kleine Jump & Run-Passagen meistern sind sehr einfach gehalten und können beliebig oft wiederholt werden. Zwischendurch gibt es auch witzige Spielchen, bei denen ihr mit Gloria Koffer zustampft oder mit Giraffe Melman (oder eher seinem Kopf) Bolzen in den Boden rammt. Die Grafik ist insgesamt gelungen und auch die deutsche Sprachausgabe ist ordentlich, da viele Sprecher des Films mit an Bord sind. In einigen der Spielchen könnt ihr auch mit bis zu vier Spielern gegeneinander antreten. Schade: Obwohl sich viele der kleinen Aufgaben gut für die Bewegungssteuerung der Wii-FB angeboten hätten, verzichtet *Madagascar 2* an vielen Stellen auf dieses Gimmick. Wer die Figuren aus den Filmen mochte, wird mit diesem Jump & Run für ein paar Stunden dennoch wieder gut von seinen tierischen Freunden unterhalten.

GIR-AFFENZAHN In zahlreichen Miniaufgaben wie diesem Balanceakt spielt ihr die Story des Films nach.

DIE WERTUNG Wii

MADAGASCAR 2

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Toys für Bob
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **76** Grafik: **79** Sound: **79**

MEHRSPIELER: **72**
EINZELSPIELER: **72**

FAZIT: Madagascar 2 ist ein witziges Jump & Run mit vielen Minispielen für jüngere Fans der Filme geworden.

AB DURCH DEN KANAL! Bloß nicht an den Seiten andocken – das kostet wertvolle Punkte.

TEXT Christoph Kraus
BILDER N-ZONE

CURLING Das Runde muss mit dem Besen ins andere Runde. Präzision ist dabei die halbe Miete.

RTL WINTER SPORTS 2009

„Willkommen bei den Wii-Winterspielen bei RTL. Das Drücken der Fernbedienung ist diesmal sogar erwünscht."

Es gibt exakt zwei Spieleserien, die man auf keiner anderen Plattform als auf der Wii spielen möchte: Die eine ist *Rayman Raving Rabbids*, die andere *RTL Winter Sports*. Wer einmal eine Olympia-Simulation mit herkömmlichen Tasten gespielt hat, der weiß, wovon wir reden. Wer dann auch noch mit der Familie oder spielunerfahrenen Freunden zockt, die von häufigem Analogstick-Rütteln abgeschreckt werden, kann gar nicht anders, als zur Fernbedienung greifen. Das Gute an *RTL Winter Sports* ist zunächst die Präsentation – die Kommentatoren glänzen sogar mitunter mit humorvollen Anspielungen darauf, dass sie nur des Geldes wegen in ihrer Reporterkabine sitzen. Die Grafik der einzelnen Disziplinen, darunter Bobfahren oder Skispringen, kann da allerdings nicht ganz mithalten und wirkt mitunter etwas steril. Dafür ist der Umfang mit über 42 Missionen und fettem Karrieremodus richtig stark ausgefallen – vorausgesetzt, ihr könnt mit bewegungsintensiven Sportspielen etwas anfangen. Auch eine gewisse Partyspiel-Affinität eurer Mitspieler ist von Vorteil, so macht's gleich noch mehr Spaß. Wer winterlichen Sportarten und der genretypischen Fuchtelsteuerung nichts abgewinnen kann, geht lieber draußen ein Iglu bauen. Schnee ahoi!

DIE WERTUNG Wii

RTL WINTER SPORTS 2009: THE NEXT CHALLENGE

GENRE	Sport
HERSTELLER	RTL Games
ENTWICKLER	49 Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **67** Grafik: **71** Sound: **72**

MEHRSPIELER **71** EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Gut gemachte Sportsimulation aus deutschen Landen mit sauberer Wii-Steuerung. Für Vielspieler bedingt geeignet.

TEXT Christoph Kraus
BILDER N-ZONE

BEWEGUNG, BEWEGUNG! Erst geht's mit eingeteilten Kräften den Berg empor, …

DIE NACKTE KANONE … dann wird mit zittriger Hand aufs Ziel gefeuert. Saaaaachte!

RTL BIATHLON 2009

Erst mit den Skiern die Strecke entlangbrettern, dann mit möglichst ruhiger Hand ballern. Ein schwieriger Spagat!

Warum die Wii-Steuerung manchmal von Vorteil sein kann, habt ihr schon aus dem oberen Test von *RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge* herausgelesen: Mit einem normalen Controller würdet ihr nie im Leben eure Familie vor dem Fernseher versammeln können – dank Wii-FB ist das möglich. *RTL Biathlon 2009* setzt, wie der Name bereits suggeriert, hundertprozentig auf die Sportart mit den Skiern und dem langen Gewehr: Erst brettert ihr gut konditioniert und mit entsprechendem Timing die Strecke entlang, dann wird mit zittriger Hand aufs Ziel gefeuert. Damit die Aufgabe nicht unlösbar ist, gibt es immerhin die Möglichkeit, kurzzeitig die Luft anzuhalten. Wir vermissen allerdings ein wenig die Abwechslung, denn trotz Einzelspieler-Karriere und 20 Strecken (darunter Antholz und Pyeongchang) mangelt es nach einiger Zeit an der gewissen Weiterspiel-Motivation. Weil auch der Charakter-Editor kaum der Rede wert ist, wird der Spieler ebenfalls wenig bei Laune gehalten. Gut gelungen ist aber die Unterstützung des Wii-Zappers und des Balance Boards, allerdings erst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit. Eine Biathlon-Affinität wird dringend empfohlen!

DIE WERTUNG Wii

RTL BIATHLON 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	RTL Games
ENTWICKLER	49 Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-X

Steuerung: **67** Grafik: **73** Sound: **70**

MEHRSPIELER **69** EINZELSPIELER **67**

FAZIT: Sowohl der Wii-Zapper als auch das Wii Fit Balance Board werden unterstützt. Allerdings gibt es kaum Abwechslung.

CARNIVAL GAMES MINIGOLF

Die Minispiele von Carnival Games auf Abwegen: Diesmal dürft ihr euren Controller auf dem Minigolfplatz schwingen.

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

SACHTE Die Steuerung orientiert sich sichtlich am großen Vorbild WiiSports.

URZEIT In diesem Saurierschädel müsst ihr vorsichtig die Lavafelder umgehen.

Wer kennt ihn nicht, den sonntäglichen Familienausflug zur örtlichen Minigolfanlange? Nun gibt es den Wochendenretter auch für eure Wii. Das Spiel bietet insgesamt neun Umgebungen mit jeweils drei Strecken, wobei jedes Areal ein eigenes Thema hat, etwa Ägypten, Urzeit oder Geisterschloss. Steuerungstechnisch orientiert sich der Titel an dem altbekannten *WiiSports-Golf*. Ihr spielt abwechselnd mit bis zu drei Freunden, meistert die Kurse im Alleingang oder tretet gegen den Computer an. Zwischendurch lockern kleine Minispiele das Treiben auf dem Golfplatz auf, zum Beispiel navigiert ihr eine Krabbe einen Strand entlang, die euren Ball in ihren Scheren trägt. Leider hat *Carnival Games Minigolf* einige Macken. Die Kamera ist nur bedingt einstellbar und versperrt oft die Sicht auf die Spielfigur, die Steuerung ist ungenau und eine Übersichtskarte für die einzelnen Parcours fehlt ganz, so dass ihr oft auf grobes Schätzen angewiesen seid. Zudem lassen sich viele der 27 Kurse mit einem einzigen, glücklichen Schlag erledigen, und das Sammeln von Accessoires motiviert für Solo-Golfer nur wenig. Aus der witzigen Grundidee hätte insgesamt mehr werden können, aber für den günstigen Preis dürfen Golffans einen Blick riskieren.

DIE WERTUNG Wii

CARNIVAL GAMES MINIGOLF

GENRE	Sport
HERSTELLER	2K Play
ENTWICKLER	Cat Daddy Games
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 29 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **64** Grafik: **67** Sound: **62**

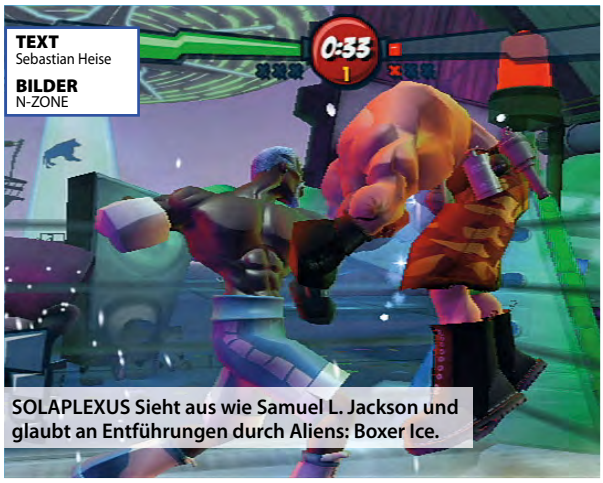
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
60	**52**

FAZIT: Wer das Golfen bei WiiSports mochte und mehrere Freunde da hat, sollte auf Grund der Macken ein Probematch wagen.

FACEBREAKER K.O. PARTY

In your face! Diese kunterbunte Klopperei will uns die Wartezeit auf Punch-Out!! versüßen. Sieg nach Punkten?

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE



SOLAPLEXUS Sieht aus wie Samuel L. Jackson und glaubt an Entführungen durch Aliens: Boxer Ice.

FACE-LIFTING Sieht aus wie Mr. Incredible aus Die Unglaublichen und bekommt auf die 12: Boxer Steve.

Wer ein ernstzunehmendes Beat'em'Up sucht, ist bei *Facebreaker K. O. Party* fehl am Platz: Hier schwingt ihr nach Lust und Laune Wii-FB und Nunchuk, um eurem Kontrahenten im Ring Saures zu geben. Insgesamt stehen zwölf aberwitzige Charaktere bereit, die sich aber in ihren Moves kaum voneinander unterscheiden. Viele Möglichkeiten bietet *Facebreaker* ohnehin nicht: Ihr fuchtelt wild mit dem Controller, blockt ein bisschen und ladet eure Schläge auf. Besonders für Solisten geht der Spielspaß leider auch ziemlich schnell in die Knie – mit simplem Kontrollerschütteln und Voltaren-Auftragen lassen sich die Kämpfe perfekt bestreiten. Zudem gibt es neben dem Arcade- nur noch einen Schlag-dich-durch-Modus, in dem ihr nacheinander Gürtel erringen müsst. Im Multiplayer fighten immer zwei Spieler miteinander oder lösen Aufgaben wie: zuerst fünf Haybreaker landen; spielt ihr zu dritt oder zu viert, wechselt ihr euch beim Spielen ab. Die Aufmachung des Titel ist dafür herrlich abgedreht und die deformierten Gesichter der gebeutelten Boxer sind immer für einen Lacher gut. Für ein kurzes Party-Spielchen bietet sich *Facebreaker* durchaus an – ansonsten solltet ihr erst mal ein Weilchen Probe spielen.

DIE WERTUNG Wii

FACEBREAKER K.O. PARTY

GENRE	Beat'em'Up
HERSTELLER	EA Sports
ENTWICKLER	EA Canada
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **76** Grafik: **78** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
75	**68**

FAZIT: Schüttel, schüttel, Knockout. Pures Arcade-Boxen – nur für ein kurzes Funmatch zu zweit zu empfehlen!

BOOGIE SUPERSTAR

Im zweiten Spiel der Boogie-Serie singt und tanzt ihr, bis die Schwarte kracht.

Sucht euch einen von über 40 Songs aus, bei denen ihr entweder mitsingen oder mit der Wii-FB in der Hand abtanzen könnt. Die Mikrounterstützung ist gelungen. Habt ihr den Tanzmodus gewählt, dürft ihr im Rhythmus der Musik eure Fernbedienung schütteln und schwingen – einige Bewegungen erkennt das Programm aber nur, wenn ihr euch an die exakte Position des Sensors haltet. Mehr zu meckern haben wir an der Songauswahl: Die meisten Songs sind von Frauen gesungen, neben Radiodauerbrennern wie *Bleeding Love* oder dem Grand Prix-Losersong *Disappear* von den No Angels sind viele unbekannte Songs an Bord, teilweise unverständlicherweise sogar auf Spanisch. Unterm Strich stimmt aber das Gesamtpaket – zumindest Mädels werden an der Aufmachung und den Multiplayer-duetten ihre Freude haben.

DIE WERTUNG Wii

BOOGIE SUPERSTAR

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **76** Grafik: **74** Sound: **80**

MEHRSPIELER **80** EINZELSPIELER **72**

FAZIT: Voll auf Girls zugeschnitten und leider zu wenig Kracher in der Songliste – trotzdem garantiert der Hit auf jedem Mädelsabend!

SPONGEBOB: DIE MACHT ...

Um die Zerstöung des Universums abzuwenden, müssen die Helden der Nick-Toons zusammenarbeiten.

Der finstere Globulus verschleimt kurzerhand sämtliche Domizile der Nick-Toons. Kurzerhand beschließen die Comichelden, ihre Welt zu retten – und deshalb ausnahmsweise gemeinsame Sache mit ihren Erzfeinden zu machen. Ihr steuert immer zwei Charaktere durch die Szenarien der Trickserien. Während ihr auf dem DS die speziellen Kräfte eurer Helden benutzen müsst, um weiterzukommen, besteht die Wii-Version aus simplem Prügeln und Ballern. Gekrönt wird die Plattform-Hüpferei durch eine nicht frei steuerbare Kamera. Da alle Charaktere die gleichen Moves drauf haben, wird auch der Wechsel überflüssig. Zwischendurch gibt's einige 3D-Passagen, in denen ihr einen Parcour entlanglauft und nach links und rechts lenkt. *Gähn* Das hat man alles schon mal – und weitaus besser – gesehen.

DIE WERTUNG Wii

SPONGEBOB:
DIE MACHT DES SCHLEIMS!

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Incinerator Studios
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **67** Grafik: **68** Sound: **71**

MEHRSPIELER **62** EINZELSPIELER **62**

FAZIT: Spongebob und seine Freunde haben leider nicht viel mehr zu bieten als Kloppen und Hüpfen. Nur für beinharte Fans!

TAK UND DAS GEHEIMNIS ...

Sein viertes Abenteuer bestreitet der junge Magier Tak diesmal auf der Wii – Aus dem Dschungel, in den Dschungel?

Schamanen-Azubi Tak zerstört aus Versehen einen roten Kristall, in dem Klunker waren dummerweise vier riesige Monster eingeschlossen. Natürlich bleibt es an ihm und seinem magischen Zauberstab hängen, Käsegigant Gorgonzilla, den großen Abfallthulhu und Co. wieder hinter schwedische Gardinen zu bringen. Also hüpft und klettert ihr durch den Urwald und besiegt zahlreiche Feinde. Zwischendurch schießt ihr euch durch kleine Minispiele und lernt neue Zaubersprüche, die ihr per Wii-FB aktiviert. Obwohl die Abwechslung stimmt und die Jump-&-Run-Passagen durchaus Spaß machen, ärgert die nahezu urzeitliche Technik: Weder ein 60Hz-Modus noch 16:9-Bild werden unterstützt, die Kamera ist nicht frei drehbar und die Grafik oft nur durchschnittlich. Fans der Reihe dürfen aber wieder mit Tak durch die Gegend hüpfen.

DIE WERTUNG Wii

TAK UND DAS GEHEIMNIS DES GLÜHENDEN KRISTALLS

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	THQ
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **78** Grafik: **67** Sound: **69**

MEHRSPIELER **64** EINZELSPIELER **66**

FAZIT: Wer ein kurzweiliges, recht leichtes Abenteuer mit kindgerechtem Humor sucht, darf einen Blick riskieren.

WONDER WORLD AMUSEMENT ...

Wie im wirklichen Leben: Überall schlechte Qualität, alles nervt – und man bezahlt an jeder Ecke auch noch Geld dafür.

Schnappt euch bei *Wonder World Amusement Park* einen der vorgegebenen Charaktere und verprasst sein sauer verdientes Taschengeld auf einem Rummelplatz. Erlebt lieblos designte Minispiele wie Frösche angeln oder Dosen schießen, die euch nicht nur den letzen Nerv kosten, sondern auch euer sauer verdientes Kleingeld. Ein Story-Modus in einem Jahrmarktspiel, in dem ihr für 35 miese Minigames auch noch virtuelles Geld bezahlen müsst, um weiterzuspielen? Grafisch ist dieser Park des Grauens übrigens genauso grottig wie spielerisch. Der Titel ist ein Paradebeispiel dafür, wie man Gelegenheitsspielern die Kohle schneller aus der Tasche holt als der zwielichtige Budenbesitzer, der euch im Spiel auf der Kirmes begleitet. Wonder World? Eine wundersame Welt, in der solche Spiele überhaupt angeboten werden. Amusement Park? Ja, wir haben uns gut über die Qualität der Minispiele amüsiert.

DIE WERTUNG Wii

WONDER WORLD AMUSEMENT PARK

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Majesco Games
ENTWICKLER	Coyote Console
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **48** Grafik: **31** Sound: **49**

MEHRSPIELER **32** EINZELSPIELER **28**

FAZIT: Herausspaziert! Wonder World macht ungefähr genauso viel Spaß wie eine ausgeschaltete Geisterbahn.

MONOPOLY

Schafft es die Umsetzung über Los oder geht's direkt ins Gefängnis?

Monopoly ist einfach Kult und hat immer noch seinen Reiz. Aber halt hauptsächlich aus dem Grund, da es eben so klassisch ist und man sich um den Tisch setzt und fein um die Wette würfelt. Dieses Feeling geht allerdings am TV völlig verloren. Ihr könnt zuerst zwischen zwei Spielarten wählen: das klassische Monopoly und die Krösus-Version. In der normalen Fassung spielt ihr nach bewährtem Prinzip einige verschiedene Spielbretter frei, während ihr in der Krösus-Variante ohne Geld zockt und hauptsächlich Minispiele bestreitet. Die könnt ihr übrigens auch einzeln anwählen. Grafisch sieht das Spiel zwar nicht schlecht aus, doch das kann es eigentlich auch nicht, da man die Darstellung extrem unspektakulär und ohne große Effekte gehalten hat. Euren Ohren schwingt immer die gleiche Musik entgegen – zwar ein bisschen mau, allerdings die optimale Untermalung.

DIE WERTUNG Wii

MONOPOLY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **69** Grafik: **64** Sound: **54**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
60	**58**

FAZIT: Einziger Vorteil der Konsolenfassung zur Brett-Version: In einsamen Stunden kann man gegen den Computer antreten.

HASBRO FAMILIEN-SPIELEABEND

Was ist das Schöne an einem Brettspieleabend? Richtig, das Brett. Das bekommt ihr hier volles Brett – nicht.

Kartoffelrübe Mr. Potato Head, in Deutschland bekannt aus den *Toy-Story*-Filmen, führt euch durch diesen Familienbrettspieleabend auf der Wii. Ihr wählt aus den sechs Dauerbrennern Flottenmanöver (Schiffe versenken), Vier gewinnt, Boggle (Wörter suchen), Yahtzee! (ein Kniffel-Klon), Sorry! (eine Mischung aus Mensch ärger dich nicht und Kartenspiel) und Sorry! Sliders, bei dem ihr versucht, eure Spielsteine per Wii-FB auf Punktefelder zu schieben. Ihr könnt sogar mit gewonnenen Gegenständen euer Spielambiente aufpeppen. Das alles funktioniert mehr oder weniger gut. Beispielsweise möchte Boggle Begriffe wie HERBSE oder DEERN von euch hören, während recht bekannte Wörter wie EDEN nicht akzeptiert werden. Wusstet ihr eigentlich schon? Hasbro ist die Abkürzung für Hassenfeld Brothers, nach den Begründern Henry und Helal Hassenfeld. Und ich bin raus!

DIE WERTUNG Wii

HASBRO FAMILIEN-SPIELEABEND

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **60** Grafik: **52** Sound: **59**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
56	**50**

FAZIT: Nett, aber übrigens kann man sich ein Käsekästchen-Spiel in 14 Sekunden auch selbst zeichnen. Oder Würfel kaufen gehen.

CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

Avril Lavigne beim Rekordversuch im Jetfliegen? Achtung: Minispielalarm mit prominenter Unterstützung!

In EAs neuester Kreation wählt ihr aus einer Auswahl an Promis euren Favoriten und schmeißt ihn in eine von insgesamt zwölf Sportarten wie Rafting, Bogenschießen oder Völkerball. Neben Sternchen wie Nelly Furtado und Fergie sind auch Showbizz-Schwergewichte wie Reggie Bush, Paul Pierce und Keith Urban dabei – am besten schon mal Wikipedia öffnen. Leider sind die Herausforderungen viel zu simpel ausgefallen und kommen einfallslos daher. Zudem ist es völlig egal, ob ihr einen Profisportler, einen Mii oder Schneewittchen steuert, lustiger wird's dadurch auch nicht. Nach wenigen Minuten sind die Spielchen verbrauchter als Britney Spears bei den Music Awards. Neben Titeln wie *WiiPlay* wird *Celebrity Sports Showdown* genauso schnell verblassen wie die Visagen der B-Promis, die für diesen Titel herhalten mussten.

DIE WERTUNG Wii

CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **58** Grafik: **62** Sound: **69**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
53	**48**

FAZIT: Belanglose Sammlung simpler Minispiele, garniert mit mehr oder weniger bekannten Prominenten.

WILD EARTH – AFRICAN SAFARI

Elefant, Frosch oder Affenbrotbaum? Egal, ihr lichtet einfach alles ab!

Von einem Zeltlager aus macht ihr euch mit eurer Kamera auf den Weg in die Wildnis. Und bekommt dabei in der oberen linken Bildschirmecke Dinge angezeigt, die ihr fotografieren müsst, wie zum Beispiel Tiere, Spuren oder umgeknickte Bäume. Habt ihr eine (hohe) Mindestanzahl an Bildchen geschossen, ist die Mission erfüllt und ihr könnt die nächste annehmen. Außerdem schaltet ihr so ein weiteres Mal ziemlich schlechte Minispiele frei, bei denen ihr etwa als Elefant andere Tiere mit eurem Rüssel sauberspritzen dürft. Ihr seht das ganze Abenteuer aus der Ego-Perspektive und könnt rein- und rauszoomen und Fotos machen – mehr nicht. Das Beste des Spiels ist die sehr gut funktionierende Steuerung! Grafisch sieht der Titel aber fast nach N64 aus, und auch insgesamt ist dieses Spiel nur für die größten Tier- und Fotofreunde etwas; alle anderen: Finger weg!

DIE WERTUNG Wii

WILD EARTH – AFRICAN SAFARI

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Majesco Entertainment
USK-FREIGABE	Keine Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: 79 Grafik: **48** Sound: **55**

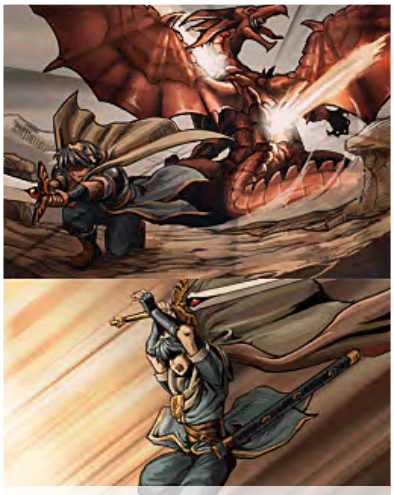
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
47	**51**

FAZIT: Wild Earth bietet eine langatmige, aber auch entspannende Fotosafari, die vor Detailarmut fast platzt.

FAKTEN

- Remake des ersten Teils für das NES
- Die Hauptrolle spielt Marth, bekannt aus Super Smash Brothers
- Erster Titel der Serie mit Online-Unterstützung

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE



MALERISCH Wunderschöne Bilder spinnen die Geschichte immer weiter fort.

STARKER PRINZ Marth ist im Schwertkampf unglaublich bewandert und euer stärkster Krieger!

86
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Willkommen in Altea: Mutige Krieger, böse Mächte und ein geheimnisvoller Drache erwarten euch …

Früher war alles besser. Diesen Spruch hört man heutzutage nicht mehr nur von alten, unzufriedenen Menschen, auch in der Gamer-Szene fällt dieser Satz immer häufiger. In Zeiten von Casual-Games und 08/15-Titeln stürzen sich die Spieler eben auf die Perlen ihrer Kindheit, die heute immer noch genauso fesseln wie damals. *Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light* zum Beispiel erschien 1992 für das NES als erster Teil der Serie und hatte sofort eine riesige Fangemeinde – und auch heute lieben die Fans den Titel noch, obwohl das Spiel nur als teurer Import erhältlich war. Doch das lange Warten auf die deutsche Version hat ein Ende, denn diesen Herbst dürft auch ihr euch auf das Strategiespektakel stürzen – und das sogar mit WiFi-Unterstützung!

DRACHEN, MAGIE UND STARKE KRIEGER

Die Story ist *Fire Emblem*-typisch in einer fantastisch und mittelalterlich anmutenden Welt angesiedelt. Vor hundert Jahren hat ein mutiger Krieger das Königreich Altea vor dem finsteren Drachen Medeus beschützt und diesen besiegt. Doch jetzt ist der Unhold wieder auferstanden und schreit nach Rache. In der Rolle des jungen Prinzen Marth, der aus seinem Königreich vertrieben wurde, macht ihr euch nun auf die Suche nach der Klinge des Lichts und einem legendären Artefakt. Nur damit könnt ihr letztendlich eure Feinde in die Flucht schlagen, den Drachen in seine Schranken verweisen und eure Familie und euer Königreich retten.

Doch um das zu schaffen, braucht ihr starke Mitstreiter. Die rekrutiert ihr zwischen den rundenbasierten Kämpfen, die mit allerlei Rollenspielelementen gespickt sind. Eine wirkliche Besonderheit im Vergleich zu anderen Strategiespielen ist die Tatsache, dass jeder eurer Krieger eine eigene Geschichte zu erzählen hat – den Spieler erwartet also eine unglaublich fesselnde Story, geknüpft aus verschiedensten miteinander verwobenen Handlungssträngen. Ihr zieht also auf Schlachtfeldern Einheit für Einheit mit dem Stylus oder den Tasten eures DS über die Karte und versucht die jeweilige Mission zu erfüllen. Egal ob ihr vor euren Häschern fliehen

STORYLASTIG Selbst während der Kämpfe treiben Gespräche die Hintergrundgeschichte voran.

BRÜCKENKAMPF Wenn ihr weiter wollt, müsst ihr diese Brücke erst erobern!

müsst oder eine gewisse Anzahl Städte einnehmen sollt – jede Mission ist individuell gestaltet und benötigt eigene Strategien. Vor allem die vielen Einheiten geben euch großen Handlungsspielraum: Magisch begabte Soldaten haben aus der Distanz natürlich klare Vorteile, doch sobald sie in Nahkämpfe verwickelt werden, sieht es schlecht für sie aus. Schwertkämpfer bekommen jedoch ernste Probleme gegen wendige, berittene Einheiten. Nach diesem Prinzip muss der Spieler seine Truppen schlau platzieren und bewegen, um dem Gegner immer einen Schritt voraus zu sein – zum Glück lässt euch ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad die Wahl, ob ihr harte Schlachten für Experten oder lieber nette Gefechte für Hobbystrategen ausfechten wollt. Nach jedem Duell werden dann rollenspieltypisch Erfahrungspunkte verteilt, die eure Helden für den überlebenswichtigen Aufstieg benötigen, denn nur wer stärker wird, kann es mit den bösen Horden des finsteren Drachen aufnehmen!

FANTASTISCHES ALTEA

Grafisch war das Spiel schon auf dem NES eine kleine Augenweide. Und auch die DS-Version sieht schick aus: Die Story wird in netten Bildern und Dialogen weitergesponnen. Unter dem Fehlen animierter Sequenzen leidet die Geschichte jedoch keineswegs! Musikalisch wird ebenfalls ein kleines Feuerwerk abgebrannt – Kenner werden sogar die eine oder andere Melodie erkennen, die auch in späteren *Fire Emblem*-Teilen übernommen wurde. Die Steuerung funktioniert in beiden Fällen prächtig, egal ob ihr eure Einheiten per Stylus zieht oder lieber mithilfe der Tasten eures DS kämpft. Der größte Pluspunkt des Titels ist jedoch der Multiplayermodus, der ebenso wie der Prolog des Spiels neu hinzugefügt wurde: Ihr könnt nun per WiFi-Connection mit Kriegern aus aller Welt zusammen gegen die Horden des Feindes ziehen, eure Waffen an den Höchstbietenden verkaufen und sogar Helden ausleihen oder in eure Party einladen, um Unterstützung in harten Missionen zu haben. Dank des gelungenen Online-Modus und den kleinen, schönen Verbesserungen ist das Spiel nun – 16 Jahre nach der ersten Veröffentlichung – nicht nur für Fans eine Offenbarung! Jeder DS-Besitzer sollte diesen Titel zumindest angespielt haben!

GEPANZERT Dieser große Krieger braucht die Axt des Feindes sicherlich nicht zu fürchten.

FERNKAMPF Bogenschützen werden für eure Helden sehr schnell zur ernsten Bedrohung, da sie hohen Schaden anrichten!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Fire Emblem ist eine Serie mit Tradition. Und der erste Teil ist eigentlich meistens nicht unbedingt ein Aushängeschild für die Serie – zu viele Fehler und Unstimmigkeiten bestehen am Anfang noch. Aber nicht bei *Fire Emblem: Shadow Dragon*! Schon auf dem NES war das Spiel ein Hit mit schön animierten Charaktermodellen und einer fesselnden Story – und genauso ist das Spiel auch heute noch. Wenn ihr euch einmal in die Welt von Altea gewagt habt, werdet ihr nicht mehr von Marths Seite weichen wollen, bis euer bedrohtes Königreich befreit ist! Ich muss auch schon wieder los, da wartet noch ein Drache auf seinen Bezwinger …

DIE WERTUNG DS

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

GENRE	Rollenspiel/Strategie
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Intelligent Systems
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	5. Dezember 2008
SPIELER	1-4

- \+ Verschiedene Schwierigkeitsgrade
- \+ Fesselnde Story
- \+ Gelungener Onlinemodus
- – Keine Zwischensequenzen

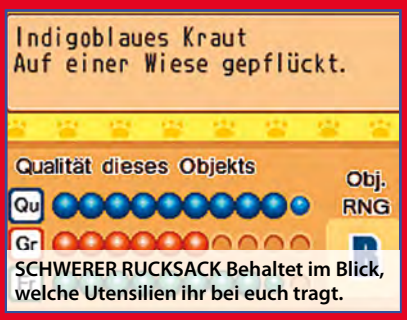
Steuerung: **88** Grafik: **78** Sound: **86**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
80	**86**

FAZIT: Fantastisches Remake des ersten Teils, das auch für Multiplayerfreunde sehr interessant ist!

KAUFEN MACHT SPASS Wenn ihr Saatgut benötigt, helfen euch die Bewohner im Dorfzentrum.

WECHSELHAFT Die vier Jahreszeiten sorgen für unterschiedliche Witterungsbedingungen.



SCHWERER RUCKSACK Behaltet im Blick, welche Utensilien ihr bei euch tragt.

DIE MEINUNG

DAVID MARTIN:
Nett. Mit diesem Wort lässt sich *Harvest Moon: Mein Inselparadies* wohl am besten beschreiben. Wer die Vorgänger gespielt hat, sich des Spielprinzips grundsätzlich erfreuen und über die holprige Steuerung hinwegsehen kann, greift bei *Harvest Moon: Mein Inselparadies* ohne Bedenken zu. Auch wenn man neue Features mit der Lupe suchen muss, versprüht der Titel denselben Charme wie das im Jahr 1996 erschienene Erstlingswerk.

FAKTEN

- Zwei Spielstände zum Anlegen
- Steuerung nur mit Stylus möglich
- Spielerisch identisch zu den DS-Vorgängern
- Spielt als Junge oder Mädchen

TEXT
David Martin
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

HARVEST MOON: MEIN INSELPARADIES

Ackerbau für unterwegs: Harvest Moon ist zurück!

Eine Faustregel besagt: Ein Rucksack soll nicht mehr wiegen als 10 bis 15 Prozent des eigenen Körpergewichts. Dennoch packt ihr ihn in *Harvest Moon: Mein Inselparadies* proppenvoll und rüstet euch mit Axt, Hacke, Gießkanne, Hammer und anderen Utensilien aus, die ihr für die Landarbeit benötigt. Auf der Suche nach einer neuen Heimat betretet ihr – wahlweise als Junge oder Mädchen – ein mit Pilgern besetztes Schiff. Als die alte Holz-Fregatte eines Nachts in einen schrecklichen Sturm gerät, flieht ihr mit Rettungsbooten auf eine kleine Insel, die dem Anschein nach einst von Menschen bewohnt wurde. Es bleibt euch keine andere Wahl: Gemeinsam mit fünf anderen Insassen versucht ihr hier ein neues Leben zu beginnen.

CHARMANT WIE IMMER

Serientypisch erhaltet ihr zu Beginn einen in die Jahre gekommenen Bauernhof samt Silo, Stall und jeder Menge fruchtbarem Land. Natürlich lässt sich das Gut im Laufe des Spiels auch zu einem luxuriösen Bauernhof ausbauen – um darin etwa mit der Liebe eures Lebens romantische Abende zu verbringen. Aber natürlich benötigt ihr dafür jede Menge Geld. In gewohnter Weise erwirtschaftet ihr anfangs Goldtaler durch Kartoffeln, Rüben und Saatgut, später spülen Milch, Eier und Wolle reichlich Bares in eure Kasse. Die dafür benötigten Tiere kauft ihr euch von einem Händler, das Futter baut ihr entweder selbst an oder erwerbt es in der Stadt. Um den bestmöglichen Ertrag zu erwirtschaften, will euer Vieh gestriegelt, gebürstet und geschoren werden. Das alles geschieht – wie auch das Fortbewegen eures Charakters sowie der komplette Ackerbau – ausschließlich mit dem Stylus-Stift. Unglücklicherweise ist die Steuerung sehr träge und unpräzise, was sich negativ auf die eigentliche Spielerfahrung niederschlägt. Zumindest unseren Bauern hätten wir gern mit dem Steuerkreuz durch die Landschaft begleitet – schade!

Am putzigen Charme hat sich im Vergleich zu den beiden DS-Vorgängern indessen nichts geändert. *Mein Inselparadies* besteht aus malerischen 2D-Hintergründen und hübschen 3D-Charaktermodellen, technisch ausgereizt wird der DS jedoch nicht. Begleitet wird der Alltag auf dem virtuellen Bauernhof von charmanten Sound-Samples, einseitig hingegen ist die Musik-Untermalung, die – wie das komplette Spiel – nur im Mittelmaß angesiedelt ist.

DIE WERTUNG DS

HARVEST MOON:
MEIN INSELPARADIES

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Natsume
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	12. Dezember 2008
SPIELER	1

\+ Nach wie vor fesselndes Spielprinzip
\- Nervige Steuerung
\- Wenig neue Features
\- Karte auf oberem Display birgt wenig Infos

Steuerung: **65** Grafik: **72** Sound: **68**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**72**

FAZIT: Charmante und putzige Simulation, deren Spielspaß aufgrund einer misslungenen Steuerung und wenig Neuem auf der Strecke bleibt.

POKÉMON RANGER:
FINSTERNIS ÜBER ALMIA

Werdet zum besten Pokémon Ranger – mit eurem DS!

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

FAKTEN

- Enthält nun auch Pokémon aus den Editionen Perl und Diamant
- Direkte Fortsetzung des Vorgängers ...
- ... mit der neuen Region Almia
- Bereits im März in Japan erschienen

Wer hätte das damals gedacht: Ein einfaches, auf Sammelleidenschaft aufgebautes Spiel eroberte die Herzen zahlreicher Fans! Die Rede ist dabei natürlich von den beliebten Pokémon. Auch mehr als 10 Jahre nach dem ersten Erscheinen der Serientitel Blau und Rot sind die kleinen Wesen immer noch aktuell. Nun kommt nämlich mit *Pokémon Ranger: Finsternis von Almia* ein weiteres Spin-off zu uns, das in Japan schon im März dieses Jahres sein Debüt feierte.

IM EINKLANG MIT DER NATUR

Wie im Vorgänger startet ihr als junger Ranger-Azubi in euer Abenteuer – mit dem Ziel, der größte Ranger aller Zeiten zu werden. Und dazu müsst ihr natürlich die weite Welt bereisen! Arbeit gibt es dabei mehr als genug: Überall tauchen hypnotisierte Pokémon auf, die eine Gefahr für sich und ihre Umgebung darstellen. Zum Glück könnt ihr ihnen jedoch Einhalt gebieten. Anders als in der ursprünglichen *Pokémon*-Serie geht es hier jedoch nicht um das Einfangen der kleinen Kreaturen: Als Ranger schützt ihr die Natur, freundet euch mit Pokémon an und lasst euch von ihnen helfen, wenn sie euch wohlgesonnen sind. Braucht es mal etwas mehr Überredungskunst, so verwendet ihr das Fangkom, ein kreiselartiges Gerät, mit dem ihr die Pokémon per Stylus einkreist und so ihr Vertrauen gewinnt. Was anfangs noch sehr einfach ist, wird später zu einer richtigen Herausforderung. Die kleinen Racker beginnen nämlich, euer Fangkom heftig zu attackieren und Fluchtversuche zu starten. Die Missionsvielfalt des Spiels ist sehr hoch, so rettet ihr verletzte Pokémon, löscht ganze Waldbrände oder taucht in die Tiefen des Ozeans ab. Dabei wird die Haupthandlung stetig vorangetrieben und entfaltet sich auf spannende Art und Weise.

RANGERPRÜFUNG GEGLÜCKT?

Man kann sich nicht beschweren: Grafisch und musikalisch erwartet uns hier gewohnt gute *Pokémon*-Kost. Die malerischen Wälder, staubtrockenen Wüsten und düsteren Höhlen sind immer wundervoll animiert, auch wenn nicht die volle Power eures DS ausgenutzt wird. Spielerisch gibt es aber fast keine Unterschiede zum Vorgänger: Kenner fühlen sich sofort heimisch, wirklich innovative Neuerungen vermisst man aber vergeblich. Zum ersten Mal sind jedoch die Pokémon aus Diamant und Perl integriert und ein zusätzlicher Missionsdownloadmodus soll ebenfalls helfen, die Spieler lange zu motivieren. Auf alle Fans der kleinen Wesen wartet also ein gelungenes Spiel – wer nichts mit der Serie anfangen kann, wird aber auch dieses Game meiden.

GEHORSAM Eure Taschenmonster-Freunde folgen euch auf Schritt und Tritt.

WALDBRAND In diesem Wald kommt ihr vorerst nicht weiter ...

... doch habt ihr ein Turtok gefangen, hilft euch das Pokemon mit einem Regenschauer.

ARTENSCHUTZ Als Ranger seid ihr natürlich stets besorgt um das Befinden eurer Schützlinge.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Als alter *Pokémon*-Spieler bin ich immer noch ein Fan der ersten 150 Sammelviecher. Spin-offs der Serie fand ich eigentlich noch nie wirklich prickelnd, aber *Pokémon Ranger* hat mich überrascht! Schon der erste Teil hat durch seine innovativen Ideen wie das Fangkom und die vielen zu lösenden Aufgaben begeistert. Und da der vorliegende Titel das Spielprinzip strikt fortsetzt, erwartet jeden *Pokémon*-Liebhaber hier wieder eine kleine Offenbarung. Auch der neueste Teil der Serie wird also sicherlich wieder großen Anklang finden – Anspielen lohnt sich!

DIE WERTUNG DS

POKÉMON RANGER: FINSTERNIS ...

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	HAL Laboratory
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	erhältlich
SPIELER	1

- \+ Lange Spieldauer
- \+ Viel mehr Pokémon als im ersten Teil
- \+ Hübsch gestaltete Landschaften
- \- Wenige wirkliche Neuerungen

Steuerung: **76** Grafik: **77** Sound: **71**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **75**

FAZIT: Gelungener Nachfolger, der das Spielprinzip des Vorgängers konsequent fortsetzt, aber praktisch nichts Neues bietet.

KREEEISCH! Zum Aktivieren der Star Power (an den blauen Noten zu erkennen) bitte ins Mikro schreien!

TRADITION VERPFLICHTET Die Grafik ist fast 1:1 aus dem Vorgänger übernommen. Das passt aber!

BESSER ROCKEN UND ZOCKEN? Der Guitar Grip bleibt unverändert und enthält nur ein neues Skin zum Einstecken. So weiß jeder, dass ihr Decades zockt.

GUITAR HERO ON TOUR: DECADES

Mit dem Guitar Grip on Tour: Jetzt rockt ihr die Dekaden-Leiter nach oben!

FAKTEN

- Zur Wahl stehen Lead-/Bass- oder Rhythmusgitarre
- Die Songs aus dem alten Teil lassen sich streamen, …
- … aber leider nur mit einer zweiten DS-Cartridge
- Aufkleber zum Verzieren des Guitar Grips liegen bei
- Drei Spielstände

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Was wohl mit der *Guitar Hero On Tour*-Serie geschieht, wenn der Nintendo DSi in Europa und den USA erhältlich ist? Schließlich ist der Guitar Grip, mit dem man kräftig auf die Gitarrentasten eindrischt, so konzipiert, dass man ihn in den Game-Boy-Advance-Schlitz klemmt. Somit ist das Spiel in dieser Form leider nicht mehr mit dem neuen DS kompatibel. Doch diesmal ist Activision noch problemlos davongekommen und liefert mit *Decades 28* neue Songs nach, die wesentlich rockiger und punkiger ausgefallen sind als die des ersten Teils.

ALLES BEIM ALTEN

Wir erinnern uns: *Guitar Hero On Tour* glänzte zwar anfangs mit einem richtig genialen Soundtrack, driftete im weiteren Spielverlauf allerdings stark ins musikalisch Seichte ab. Der Kniff im neuen Teil ist nun, dass ihr nacheinander fünf Jahrzehnte rockt – absteigend von der Moderne (u. a. mit Fall Out Boy und Foo Fighters) über die Neunziger (u. a. mit Lenny Kravitz und Oasis) bis in die Siebziger (u. a. mit Blondie und Queen). Was das Gameplay betrifft, wagen die Entwickler von Vicarious Visions keine Experimente und bleiben beim Bewährten: Im Takt der Musik drückt ihr die angezeigten Tasten auf dem Guitar Grip und streift mit dem beiliegenden Plektrum über den Touchscreen. Später kommen noch elegante Saiten-Fertigkeiten hinzu, mit denen ihr selbst rasche Tonfolgen meistert, ohne bei jeder Note einzeln „klackern" zu müssen. Das ist aber genauso wenig neu wie die freischaltbaren Charaktere, Gitarren und Sticker-Motive. Ein ganz bestimmtes Novum möchten wir aber definitiv nicht missen: Wer eine zweite *Guitar Hero On Tour*-Cartridge zur Hand hat, kann alle 25 Lieder aus dem ersten Teil ins neue *Decades* streamen, d. h. sämtliche Songs gegen einen Freund zocken. Die Ladezeiten für den Datentransfer sind erfreulich kurz und ermöglichen somit auch unter Zeitdruck flinke Gitarrenschlachten. Damit haben wir genau das bekommen, was wir erwartet hatten: Die adäquate Fortsetzung eines sehr guten Gitarrensimulators, den man auf dem DS kaum hätte besser umsetzen können. Das Manko der mitunter auftretenden Handgelenkschmerzen nach intensiver Spielzeit ist zwar nicht gelöst, aber ein wahrer Rocker nimmt's gelassen. In diesem Sinn: Schaltet mal wieder ab!

88 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

85 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

DIE MEINUNG

CHRISTOP KRAUS:
Guitar Hero On Tour: Decades ist kein Nachfolger – es ist ein Add-on. Wer das Spiel als solches versteht, bekommt eine anständige Tracklist, welche die Lieder aus dem ersten Teil meines Erachtens stark übertrifft. Vorbei sind die Zeiten, in denen ich Opas alte Schallplatten-Mottenkiste nachrockte – jetzt gibt's Nachschub in Form von Queen, Oasis, Linkin Park, Jon Bon Jovi, R.E.M. und Jimmy Eat World, um nur einige zu zitieren. Die Entscheidung, ob ihr Decades braucht oder nicht, kann ich euch allerdings nicht abnehmen: Am Ende kommt's zu 100 Prozent auf euren persönlichen Musikgeschmack an. Daher bleibt die Wertung des Spiels unverändert. Rock on!

DIE WERTUNG DS

GUITAR HERO ON TOUR: DECADES

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Vicarious Visions
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Musikauswahl wesentlich rockiger
- \+ Die Songs aus Teil 1 lassen sich streamen
- – Keine spielerischen Neuerungen
- – Steuerungs-Komfort ist Geschmackssache

Steuerung: **86** Grafik: **85** Sound: **91**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
88	**85**

FAZIT: Spielerisch genauso gut wie der erste Teil – aber ob ihr Decades braucht, hängt allein von eurem Musikgeschmack ab.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Neues Futter für DS-Strategen mit Anspruch!

TEXT Thomas Eder
BILDER N-ZONE

ANSEHNLICH Die Kämpfe eurer Einheiten werden auf dem oberen Bildschirm angezeigt.

STIMMUNGSVOLL Das Geschehen in der Spielansicht wird jederzeit sehr übersichtlich dargestellt.

Fans von Taktik-Spielen à la *Advance Wars* oder *Panzer Tactics* aufgepasst: Mit *EndWar* erwartet euch ein Juwel des Genres, das in den 90ern unter dem Titel *Battle Isle* bekannt war! Im Gegensatz zu Nintendos Taktik-Reihe ist in *EndWar* das Spielfeld nicht in Quadrate, sondern in Sechsecke eingeteilt. Auch die Runden verlaufen anders als gewohnt: Bewegen und Aktionen wechseln sich ab, anders als in *Advance Wars*, in dem ihr alles innerhalb eines Zuges erledigt. Dadurch – und durch einige Features wie etwa das Blocken und Umzingeln – hat *EndWar* ordentlich Tiefgang, auch wenn es nicht ganz an die Komplexität eines *Panzer Tactics* heranreicht. Doch das soll und will *EndWar* überhaupt nicht – hier geht es wie in *Advance Wars* darum, Strategie zugänglich zu präsentieren! Die Optik ist zweckmäßig, stets sehr übersichtlich und teils sogar liebevoll. Beim Mehrspieler-Modus gibt's bis auf die fehlende Online-Unterstützung nichts zu meckern: Auch gegen menschliche Mitspieler macht *EndWar* so richtig Spaß! Abgerundet wird das Strategie-Spektakel von dem unkomplizierten Editor, dem sehr guten Tutorial und der über alle Zweifel erhabenen Steuerung!

DIE WERTUNG DS

TOM CLANCY'S ENDWAR

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Funatics
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **90** Grafik: **77** Sound: **79**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
85	**87**

FAZIT: Umfangreiches Strategie-Vergnügen, das sich durch fesselndes Gameplay, gute Technik und gelungene Steuerung auszeichnet!

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Die Pflicht ruft – auch auf dem DS!

TEXT Thomas Eder
BILDER N-ZONE

WANDERTAG Für DS-Verhältnisse sehen die Umgebungen wirklich sehr schick aus.

AUFGEPASST! Im Dschungel müsst ihr euch auf eine Menge Überraschungen gefasst machen!

Auch in diesem Jahr gibt's vom DS-Ableger der Baller-Reihe wieder fast nur Positives zu berichten! Wie im Vorgänger steuert ihr euren Soldaten mit dem Touchpad und seht das Geschehen in Ego-Perspektive auf dem oberen Bildschirm. Befehle wie „Waffe anlegen" oder „nachladen" sowie andere Aktionen werden auf dem unteren Bildschirm eingegeben, was in der Praxis relativ gut funktioniert. Die Umgebungen sehen für DS-Verhältnisse hervorragend aus und werden vom – bis auf den einen oder anderen Waffensound – edlen Klang abgerundet: Musik und Sprachausgabe sind vom Allerfeinsten und tragen viel zur gelungenen Atmosphäre bei. Beim Gameplay setzt sich der gute Eindruck fort: Aufgaben wie Morsen, Minen entschärfen, Mörser oder schwere Geschütze bedienen sind oftmals gut für die Steuerungsmöglichkeiten des DS ausgelegt und sorgen für ordentlich Abwechslung – und das, ohne dabei aufgesetzt zu wirken. Kompliment auch für die umfangreichen Mehrspieler-Optionen (auch online!), die euch nach der Kampagne noch Spielspaß für etliche Stunden bieten. Hier kann jeder (volljährige!!!) Baller-Fan zugreifen, der es auch auf dem DS mal so richtig krachen lassen möchte!

DIE WERTUNG DS

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	n-Space
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **83** Grafik: **85** Sound: **86**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
83	**83**

FAZIT: Nach dem überraschend guten vierten Teil für den DS packt Activison bei World at War noch deutlich einen drauf!

VOLLES HAUS Na, findet ihr im Pixelchaos die Spielfigur?

EHRENSACHE Natürlich dürfen riesige, toll animierte Bossgegner nicht fehlen.

METAL SLUG 7

TEXT
Sebastian Stange
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Die Mutter aller Jump & Shoots kehrt zurück!

Touchscreen-Einlagen? Mikrofon-Unterstützung? Ein Schwierigkeitsgrad, den auch eure Oma packt? Fehlanzeige! *Metal Slug 7* ist durch und durch ein klassisches Arcade-Game und punktet genau da, wo schon die Vorgänger begeisterten. Ihr sucht euch zunächst einen von sechs Kämpfern aus, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften haben. Beispielsweise braucht Ralph zwei Treffer, bevor er endgültig umfällt. Das Spielgeschehen ist herrlich chaotisch: von allen Seiten stürmen liebevoll animierte Pixelsoldaten auf euch zu, denen ihr mit einem stattlichen Waffenarsenal zu Leibe rückt. Außerdem nehmt ihr in Fahrzeugen Platz, befreit Kriegsgefangene und bekämpft bildschirmfüllende Bossgegner. Selbstverständlich ist das alles bockschwer und ein Herausforderungsmodus sollte Profis lange beschäftigen. Etwas fanatisch müsst ihr aber sein, denn die Story ist in weniger als einer Stunde durchgespielt und es gibt keinen Mehrspielermodus. So gesehen ist *Metal Slug 7* vielleicht doch etwas zu altbacken. Wer drauf steht, schlägt zu oder schaut nach der *Metal Slug Anthology* für Wii. Die hat einen größeren Umfang und ist schon für etwa 10 Euro neu zu haben.

DIE WERTUNG DS

METAL SLUG 7

GENRE	Action
HERSTELLER	dtp Entertainment
ENTWICKLER	Ignition Entertainment
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **84** Grafik: **83** Sound: **77**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **80**

FAZIT: Erstklassige Arcade-Action, die gegenüber den Vorgängern aber zu wenig Neues bietet und nur Profis lange motiviert.

KL(E)OPAPIER Mit dem Stylus könnt ihr die Rolle ab- und den Hasen aufwickeln.

HASENGYMNASTIK Tippt im richtigen Moment auf die Lautsprecher, um die Langohren tanzen zu lassen.

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

TEXT
Sebastian Heise
BILDER
N-ZONE

WHHAAA! Die Hasen erobern die Welt durch die Mattscheibe!

Rayman will sich doch nur als ehemaliger Jump&Run-Star zur Ruhe setzen. Stattdessen muss er mal wieder die bekloppten weißen Hasen durch die Gegend scheuchen. Diesmal prügelt er die schreienden Langohren aus einem Fernseher, wo sie gleich das gesamte TV-Programm eingenommen haben. Auf einer Art Spielbrett dürft ihr für Erfolge in über 45 Minigames Felder ziehen, bis ihr bei einem Fernseher-Symbol angelangt seid. Alle Aufgaben sind speziell nach der Beschaffenheit des Handhelds designt: Pustet, bis sich ein Windrad dreht oder scratcht eine Platte in die vorgegebene Richtung. Leider zündet das Konzept auch diesmal auf dem DS wieder nicht so richtig: Zu schnell werden die Spielchen langweilig oder wiederholen sich. Mit einem Mitspieler kommt da etwas mehr Fun auf. Außerdem sind die vermaledeiten Viecher immer noch unglaublich witzig! Selbst bei ihrem dritten Auftritt kann man noch über die pelzigen Knallköpfe lachen, weswegen sich *TV Party* auch auf dem DS einen gewissen Charme bewahrt. Die Rabbids haben halt über den Bildschirm die Welt erobert.

DIE WERTUNG DS

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **81** Grafik: **76** Sound: **78**

MEHRSPIELER: **75**

EINZELSPIELER: **69**

FAZIT: Den Minispielchen geht leider zu schnell die Puste aus, Design und Humor sind aber wieder allererste Sahne.

Deine Wünsche wurden erhört.

Tiefpreis-Garantie
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung
Ab einem Bestellwert von 30 Euro (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

Wario Land - The Shake Dimension (Wii)
Art-Nr.: A19926
48,79 €
USK: 6 Jahre 73

Wario Land - The Shake Dimension bietet Jump'n'Run-Action im Cartoon Stil! Das Game führt Euch um die halbe Welt. Böse Piraten haben Wario einen großen Schatz geklaut. Um das Gold zurück zu erobern, müsst Ihr 20 unterschiedliche und umfangreiche Welten durchqueren.

Super Smash Bros. Brawl (Wii)
Art-Nr.: Ao8028
48,90 €
USK: 12 Jahre 73

Star Wars - The Force Unleashed (Wii)
Art-Nr.: A16644
57,50 €
USK: 12 Jahre 86

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)
Art-Nr.: A20236
48,50 €
Lieferbar zum Release*
USK: ohne Beschr. 73

Mario Kart inklusive Wii Wheel (Wii)
Art-Nr.: A16749
46,95 €
USK: ohne Beschr. 70

Zubo (DS)
Art-Nr.: A19864
38,90 €
USK: 6 Jahre 58

Sonic Chronicles (DS)
Art-Nr.: A18743
35,90 €
USK: 6 Jahre 54

Welcome to the other site!

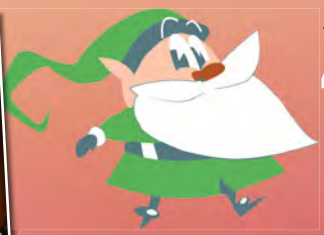
sqoops

www.sqoops.de

Nintendo Wii + Wii Sports
Art-Nr.: A08600
247,90 €

Guitar Hero: On Tour (DS)
Art-Nr.: A18293
49,50 €
USK: ohne Beschr. 74

Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers
(Wii) Art-Nr.: A20109
(DS) Art-Nr.: A20074
je 38,90 €
USK: 6 Jahre 58



Samba de Amigo (Wii)
Art-Nr.: A18016
49,50 €
USK: ohne Beschr. 74

de Blob (Wii)
Art-Nr.: A19719
48,90 €
USK: 6 Jahre 73

Disaster: Day of Crisis (Wii)
Art-Nr.: A20504
48,90 €
USK: 16 Jahre 73

SpongeBob: Die Macht des Schleims
(Wii) Art-Nr.: A20111
USK: 6 Jahre
(DS) Art-Nr.: A20075
USK: ohne Beschränkung
je 38,90 €
58

Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents, die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf **www.sqoops.de**

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.
Alle Angaben ohne Gewähr.

Wandkalender 2009
SpongeBob Art-Nr.: A18884
Simpsons Art-Nr.: A18882
Pokémon Art-Nr.: A18879

je **9,95 €**
15

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

T-Pack Classic NDS Lite for Girls color pink
Art-Nr.: A18527
19,90 € 10

Full Pack Master Set SpongeBob Brooklyn
Art-Nr.: A18523
28,90 € 14

Nintendo DS Lite hellblau
Art-Nr.: A18662
141,00 €

LEGO Batman (DS)
Art-Nr.: A19227
38,90 €
USK: 6 Jahre 58

Spectrobes: Jenseits der Portale (DS)
Art-Nr.: A20070
38,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: 6 Jahre 58

SpongeBob Schwamm-kopf - Die Kreatur aus der krossen Krabbe (DS)
Art-Nr.: A07477
17,75 €
USK: ohne Beschr. 27

AB EINEM WARENWERT VON 30 EURO ERHÄLTST DU GRATIS DIE COOLE WICHTELWERFEN-TASSE!**
Einfach den Code **Tasse_NZ** bei der Bestellung angeben und die Tasse geht mit Deiner Bestellung auf die Reise!
**So lange der Vorrat reicht!

Tiefpreis-Garantie
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung
Ab einem Bestellwert von 30 Euro (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

Welcome to the other site!

sqoops

www.sqoops.de

LOOPING Ausgefallene Streckenteile verdeutlichen, dass nicht Realismus, sondern Spaß im Vordergrund stehen soll.

STADION Neben Wüste und Rallye ist die Stadionumgebung die dritte Auswahlmöglichkeit.

TRACKMANIA DS

Design it, build it, race it! Nun schlägt der Fun Racer endlich auf dem DS ein.

VIDEO AUF DVD

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Im Rennmodus von *Trackmania* versucht ihr ganz klassisch, Bestzeiten zu knacken, im zweiten Spielmodus müsst ihr auf einem mit Löchern, Hindernissen und Sprüngen durchsetzten Kurs durchhalten, ohne dem Streckendesign in die Falle zu gehen. Habt ihr euch trotz aller Hindernisse Medaillen geschnappt, könnt ihr euch neue Strecken, Looks und Teile kaufen. Denn das Herz des Rennspiels ist ein umfangreicher Editor, der sich hervorragend bedienen lässt. Daraus ergibt sich auch der dritte Modus, der Puzzlemodus, in dem ihr eine Strecke aus vorgegebenen Teilen fertigen müsst, was im Spielfortschritt immer kniffliger wird. *Trackmania* lebt von der unkomplizierten Art und dem Reiz, immer mehr freizukaufen und euch immer wieder selbst zu schlagen. Ständig spielt ihr die Levels neu, ohne Auswendiglernen der Streckenführungen knackt ihr kaum eine Bestzeit. Dennoch lässt das Spiel nicht locker, Einzelspieler sind mit vielen Aufgaben lange Zeit beschäftigt, aber im Multiplayer entfaltet *Trackmania* sein gesamtes Potenzial – mit nur einem Modul könnt ihr zu viert gegeneinander antreten! Wir schwenken die schwarz-weiß karierte Flagge: *Trackmania* ist unkompliziert und gleichzeitig extrem fordernd!

DIE WERTUNG DS

TRACKMANIA DS

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Firebrand Games
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **80** Grafik: **82** Sound: **76**

MEHRSPIELER **83** EINZELSPIELER **80**

FAZIT: Track Mania ist ein unkomplizierter Rennspaß für High-Score-Jäger geworden, der viele Spieler in seinen Bann ziehen wird.

SIMPLE SACHE Tippt eure Gegner einfach an, um sie anzugreifen – nicht sonderlich spannend.

HÜBSCH Besonders in den Cutscenes ist die Grafik wirklich gelungen.

STAR WARS – CLONE WARS: DIE JEDI-ALLIANZ

Dieses Abenteuer ist nur für junge Padawans interessant

TEXT Sebastian Stange
BILDER N-ZONE

Während das Wii-Spiel zu *Clone Wars* als Beat 'em Up daherkommt, spielt es sich auf dem DS als Action-Adventure. Eine gute Wahl, denn man setzte dabei auf einen Spielablauf wie in *Ninja Gaiden*. Zum Spielen braucht ihr also nur den Stylus. Damit wählt ihr vor jeder Mission zwei Jedi aus, die sich dann – mit Originalstimmen vertont – auf den Weg machen. Da jeder Jedi nur einmal gewählt werden kann, wird ein hoher Wiederspielwert geschaffen. Im Spiel tippt ihr dann an, wo euer Jedi-Duo hinlaufen soll, schwingt durch Tippen auf Gegner das Lichtschwert und löst kleinere Rätsel. Dazu kommen kleine Touchscreen-Minigames, um Türen zu öffnen oder besonders spektakuläre Szenen zu absolvieren. Diese Mischung aus simpler Action-Kost, seichten Knobeleien und Quick-Time-Events ist obendrein wirklich toll inszeniert. Grafisch zeigt sich Nintendos Handheld von seiner besten Seite und auch der Sound ist stimmig. Doch einen großen Haken hat die Sache leider: Das Spiel ist für einen erfahrenen Zocker noch nicht einmal herausfordernd. Nur DS-Neulinge oder wirklich junge Zocker dürften hier Herausforderung und Spannung verspüren. Die dürften dann aber wirklich Spaß haben.

DIE WERTUNG DS

STAR WARS – CLONE WARS: DIE JEDI-ALLIANZ

GENRE	Action
HERSTELLER	Lucas Arts
ENTWICKLER	Lucas Arts
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **87** Sound: **81**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **77**

FAZIT: Leider ist das Spiel schlichtweg viel zu einfach, um wirklich gut zu unterhalten. Für jüngere Jedis trotzdem ein tolles Vergnügen!

THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

Was taugt Spyros neuer Auftritt für die Westentasche?

Hinter der DS-Version von Dawn of the Dragon versteckt sich ein klassicher 2D-Plattformer, in dem ihr jederzeit zwischen Titelheld Spyro und dem Drachenmädchen Cynder wechseln könnt. Auch in der Miniaturfassung könnt ihr die Elemente wechseln und neben Feuer auch Spezialkräfte wie Eis, Blitz und Gift ausspeien. Zusätzlich verfügen beide Drachen über unterschiedliche Angriffe. Selbst das Auflevelsystem aus dem großen Bruder hat es auf den DS geschafft. Zwischendurch gibt es Fluglevels in 3D, die entfernt an Star Fox erinnern. Ihr verschießt Feuerbälle und Strahlen und zielt dabei mit dem Touchpen, was leider nicht immer optimal funktioiert. Die Grafik ist sowohl in 2D als in den Flugmissionen guter Durschnitt. Insgesamt geht die Handheldfassung in Ordnung und Fans des lilanen Rackers werden einige vergnügliche Stunden mit ihrem Lieblingsdrachen erleben.

DIE WERTUNG DS

THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sierra
ENTWICKLER	Tantalus
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **67** Grafik: **76** Sound: **71**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **65**

FAZIT: Dawn of the Dragon ist ein solides 2D-Hüpfspiel mit zusätzlichen Fluglevels in 3D für Spyro-Fans – es wäre aber mehr drin gewesen.

THE LEGEND OF KAGE 2

Nach 14 Jahren bekommt der NES-Ninja-Klassiker endlich eine offizielle Fortsetzung auf dem DS.

Ein klassisches 2D-Prügler im Gewand der japanischen Schattenkrieger erwartet euch bei The Legend of Kage 2. Ihr wählt zwischen Held Kage und Powerfrau Chihiro, die ein jeweils eigenes Repertoire an Moves parat haben, um eine gefangene Priesterin zu retten. Das Spiel lebt dabei von den umfangreichen Angriffen und Zaubersprüchen, die ihr nach und nach freispielt und in mächtige Combos verwandeln könnt. Besonders bei den einfallsreichende Bosskämpfen kommen eure Techniken gut zum Einsatz, das Leveldesign ist ziemlich eintönig und einheitlich ausgefallen, der etwas steif animierte Durchschnittsschurke mit einem einfachen Wurfstern schnell erledigt. Zum Glück motivieren die vielen freispielbaren Attacken, die zu immer höheren Kombos einladen. Unterm Strich hält Kage 2 eine gute Balance aus Elementen des Originals und zeitgemäßen Neurungen.

DIE WERTUNG DS

THE LEGEND OF KAGE 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Square-Enix
ENTWICKLER	Taito
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **74** Grafik: **76** Sound: **75**

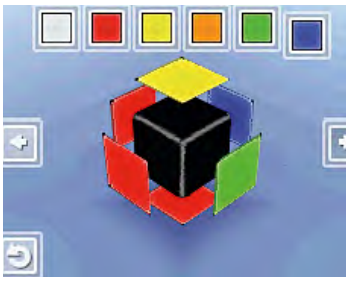
MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **74**

FAZIT: Fans von 2D-Plattformern mit haufenweise Prügel-Action bekommen hier eine interessante Alternative geboten.

RUBIK'S PUZZLE WORLD

Wer den berühmten Zauberwürfel im Schlaf zusammendreht, sollte sich dieses Knobelspiel vornehmen!

Das Geduldspiel Zauberwürfel heißt auf Englisch nach seinem Erfinder: Rubik's Cube. Das Denkspiel Rubik's Puzzle World versetzt euch ins Innere des Würfels, wo die kleinen Cubies euch zu acht verschiedenen Spielchen einladen. Neben Klang- und Bewegungsrätseln gibt es auch Matheaufgaben und Schiebepuzzles. Besonders witzig: Ihr müsst den kleinen Würfelchen die Wirklichkeit darstellen, indem ihr Objekte aus bunten Miniwürfeln zusammensetzt. Und natülich ist auch der legendäre Zauberwürfel dabei. Bei einigen Spielen dauert es ein bisschen, bis der Groschen fällt, an diesen Stellen hätten die In-Game-Beschreibungen ruhig präziser sein können. Wer einfach nicht genug von der Knobelwelle für den DS bekommt, bekommt hier ein abwechslungsreiches Paket mit einer cleveren Aufmachung geboten. Einige der Aufgaben können auch gegeneinander gespielt werden.



DIE WERTUNG DS

RUBIK'S PUZZLE WORLD

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	The Game Factory
ENTWICKLER	Two Tribes
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **79** Grafik: **70** Sound: **64**

MEHRSPIELER **78** EINZELSPIELER **78**

FAZIT: Färben, rechnen, koponieren - Schön aufgemachte Tüfteleien und eine Welt mit vielen, vielen bunten Würfeln.

MECHANIC MASTER

Das nächste Spiel für Hobbykonstrukteure: Betätigt euch in über 100 Levels als Touchscreen-Ingenieur!

Man nehme: Ein traditionelles Spielprinzip, dass schon seit Jahren in diversen Umsetzungen verwurstet wird, ein Nintendo DS-Entwicklungskit, einen Touchscreen und einen Haufen mechanischer Bauteile. Noch heiß Wasser drauf und fertig ist: Mechanic Master! Ihr löst Rätsel, indem ihr mit dem Stylus zahlreiche Gerätschaften und Gegenstände auf den unteren Bildschirm zieht und daraus aberwitzige Kettenreaktionen bastelt. Die ersten Aufgaben sind noch recht gut überschaubar, später geht es kniffliger zu. Im Malmodus müsst ihr selbst Hand anlegen und eure Konstruktionen mit Zeichnungen zum Laufen bringen. Zu guter Letzt kann man auch eigene Puzzles entwerfen und an Freunde mit einem eigenen Modul schicken. Mechanic Master ist kein schlechtes Spiel, aber so langsam wollen wir auch mal wieder was Neues sehen.

DIE WERTUNG DS

MECHANIC MASTER

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Midway
ENTWICKLER	Midway
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **79** Grafik: **68** Sound: **62**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **72**

FAZIT: Angriff der Klonkrieger! Mechanic Master ist gut gemacht, das Spielprinzip beginnt aber allmählich zu langweilen.

007: EIN QUANTUM TROST

Jetzt geht der bekannte Martini-Schlürfer bösen Gangstern mit dem Touchpen an den Kragen!

Den *Bond* für unterwegs spielt man (ähnlich wie *Hotel Dusk*) mit quergehaltenem DS, auch die Steuerung erfolgt fast gänzlich mit dem Touchpen. So bewegt man den Geheimagenten durch die Levels, legt Feinde um, indem man entweder ballert oder die Fäuste benutzt, und sammelt wie am Fließband Schlüssel ein, um neue Räume zu betreten. Die Verwaltung des Inventars geht dank Schnellzugriff-Menü flott vonstatten. Auch die Action wird gut präsentiert – so sind die meisten Charaktermodelle in Nahansicht richtig detailliert. Allerdings sind Rücksetzpunkte rar gesät. Dadurch gestalten sich manche Spielszenen sehr frustrierend. Auch der Spielablauf ist nach einiger Zeit arg durchschaubar und zu gleichförmig gestrickt. *Ein Quantum Trost* ist somit kein Meilenstein, aber eine gute Portierung des Films, ohne Akzente zu setzen.

DIE WERTUNG DS

007: EIN QUANTUM TROST

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Vicarious Visions
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **76** Grafik: **75** Sound: **72**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **75**

FAZIT: Gut gemachte, teils kniffelige Agenten-Action, aber kein Spiel, an das man sich in zehn Jahren noch zurückerinnern wird.

DUNGEON MAKER

„Füge neue Möbel hinzu, um Monster anzulocken" - Ja, es steht wirklich so auf der Packung!

Bei *Dungeon Maker* zimmert ihr mithilfe eures magischen Spatens eure eigene Höhle zusammen, um Monster anzulocken. Das Ganze artet in Lohnarbeit aus: schlafen, Magiepunkte des Spatens verpulvern, kämpfen, schlafen etc. Ihr vergrößert und verschönert euer Verlies nach und nach und steigert eure Statuswerte durch die Zubereitung von Mahlzeiten. Die Kämpfe gegen die mit schicker Einrichtung geköderten Monster laufen rundenbasiert ab. Leider ist das schon das ganze Repertoire des Spiels: Eine simple Übersichtskarte stellt das Dorf dar, von dem aus ihr wichtige Orte und auch den Dungeon betretet. Per Wi-Fi könnt ihr Dungeons mit Freunden tauschen. Eine spannende Story wie bei anderen Genrevertreter gibt es nicht und das Konzept nutzt sich mit der Zeit ein wenig ab. Trotzdem ist der Titel dank der ungewöhnlichen Spielidee einen Blick wert.

DIE WERTUNG DS

DUNGEON MAKER

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	Global A
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **71** Grafik: **67** Sound: **75**

MEHRSPIELER **62** EINZELSPIELER **63**

FAZIT: Kreativer Mix aus *Die Sims* und *Final Fantasy*, für RPG-Fans aber auf Dauer wohl etwas zu dröge.

CRASH: HERRSCHER DER ...

Auf der Wii legte Crash eine gelungene Vorstellung hin – auf dem DS ist er leider nicht ganz so schwindelfrei.

Fiesling Neo Cortex bedroht die Wumpa-Insel mit einer teuflischen Erfindung. Auch auf dem DS eilt Beutelratte Crash zur Rettung. Leider wollte uns sein Hosentaschenauftriit im Gegensatz zur Wii-Version nicht wirklich begeistern: Ihr hüpft durch simple 2D-Level und prügelt auf Gegner ein, bis euch schwindelig ist. Zwischendurch erlebt ihr zahlreiche Soforttode – etwa weil ihr wohlwollend gegen eine explodierende Kiste boxt oder einen gähnenden Abgrund nicht von der Fortsetzung des Levels unterscheiden könnt. Natürlich steigt ihr auch in der DS-Fassung auf den Rücken von Mutanten. Dann lenkt ihr euren dicken Brummer durch simple 2D-Levels, prügelt auf Gegner ein und erlebt Soforttode. Abwechslung findet sich leider auch nicht. Schade, auch Multiplayer-Minispiele und Bonuslevels können diesen Titel nicht retten.

DIE WERTUNG DS

CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sierra
ENTWICKLER	Radical Entertainment
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **66** Grafik: **71** Sound: **68**

MEHRSPIELER **52** EINZELSPIELER **56**

FAZIT: Dieses 2D-Jump&Run scheint aus grauer Vorzeit zu stammen. Nur für beinharte Crash-Fans!

SPONGEBOB: DIE MACHT ...

Um das Ende der Welt zu verhindern, müssen die Nick-Toons ausnahmsweise zusammenarbeiten!

Oberschurke Globulus macht Ernst und die Bewohner des Nick-Univerums wissen nicht mehr weiter. Also beschließen sie, nur dieses eine Mal als Team aufzutreten. Ihr steuert immer zwei Charaktere aus den bekannten Toon-Serien gleichzeitig, neben strahlenden Helden wie Spongebob, Jimmy Neutron und Tak sind auch die Serienbösewichte wie Technikus und Plankton spielbar. Jeder der insgesamt zehn steuerbaren Charaktere hat spezielle Fähigkeiten, sodass ihr in den Levels auch mal wechseln müsst, um voranzukommen. Die einzelnen Welten treffen den Stil der einzelnen TV-Serien sehr gut und dank der Rätseleinlagen werden Spongebob und seine Freunde jeden Nick-Fan glücklich machen. Auch wenn der Jump&Run-Part ein wenig altbacken daherkommt, werden die vielen bunten Charaktere und die witzigen Rätsel besonders jüngeren Spielern gefallen.

DIE WERTUNG DS

SPONGEBOB: DIE MACHT DES SCHLEIMS!

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Natsume
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: 79 Grafik: **78** Sound: **74**

MEHRSPIELER **70** EINZELSPIELER **72**

FAZIT: Durch den Figurenwechsel wird das ansonsten durchschnittliche Hüpfspiel um clevere Rätsel erweitert.

AVATAR: DER PFAD DES FEUERS

Die Feuernation läuft Amok! Herrscht als Avatar über die Elemente, um die Bedrohung abzuwenden.

Für das neue Action-Adventure zur beliebten TV-Serie stand wohl das DS-*Zelda*-Phantom Hourglass Pate: Ihr steuert Avatar Aang und seine Begleiterin Katara ausschließlich per Touchscreen. Dabei rätselt und prügelt ihr euch durch zahlreiche, direkt aufeinanderfolgende Dungeons. Um voranzukommen, müsst ihr die Macht der Elemente benutzen. Ihr formt beispielsweise eine Wasserkugel und lenkt sie mit dem Touchpen auf ein Feuer, das euch den Weg versperrt. Beide Charaktere müssen auch mal getrennt ran, um die zahlreichen Schalter- und Plattformrätsel zu knacken. Das Abenteuer ist zwar ein wenig monton, für eine TV-Umsetzung aber sehr ordentlich gelungen und die Steuerung funktioniert problemlos. Als Dreingabe gibt es ein witziges Volleyballspiel für zwei Spieler. In zahlreichen Zwischensequenzen fängt der Titel den Flair der TV-Serie zudem gut ein.

DIE WERTUNG DS

AVATAR – DER HERR DER ELEMENTE: DER PFAD DES FEUERS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	THQ
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **79** Grafik: **74** Sound: **72**

MEHRSPIELER **75** EINZELSPIELER **76**

FAZIT: Netter Mix aus Rätseln und Kämpfen, den wir allen jüngeren Fans der putzigen Serie bedenkenlos ans Herz legen können.

ELEMENTS OF DESTRUCTION

Falls ihr schon immer mal *Sim City* rückwärts spielen wolltet …

Das hat man nun davon: Euer Spielcharakter, ein alternder Wetteransager beim Fernsehen, wird von einem jüngeren Kollegen ersetzt, da der Sunnyboy schöneres Wetter vorhersagt und die Quote steigen lässt. Aus Rache konstruiert euer meuternder Metereologe eine Wettermaschine, um alles zu zerstören, was nicht niet- und nagelfest ist. Per Stylus lenkt ihr Tornados, Eisstürme, Meteoritenhagel und Blitzschläge über Städte und Dörfer, um vorgegebene Ziele zu erfüllen. Mal müsst ihr einen bestimmten Schadensbetrag erreichen, mal spezielle Gebäude zerstören. Hat euch der Ehrgeiz gepackt, bietet das simple Spiel kurzweilige Unterhaltung für eine schnelle Zerstörungsorgie in der Mittagspause. Schließlich gibt es dann auch noch Highscores und Bestzeiten zu knacken. Aber erwartet nicht mehr als ein simples Minispiel mit ordentlicher Touchscreensteuerung!

DIE WERTUNG DS

ELEMENTS OF DESTRUCTION

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Black Lantern Studios
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 20 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **67** Grafik: **61** Sound: **58**

MEHRSPIELER **58** EINZELSPIELER **62**

FAZIT: Frau Holle ist sauer: Interessantes Spielkonzept, das für eine kurze Runde zwischendurch durchaus taugt.

KNOW HOW – SPIELEND …

Kleine Klötzchen fesseln stundenlang vor einem Mini-Bildschirm? Nein, hier geht es ausnahmesweise nicht um *Tetris*!

Das Spielprinzip des Denksportstitels *Know How* ist denkbar simpel: Ihr müsst eine Schatzkiste horizontal auf eine vorgegebene Fläche schieben, wobei Steine im Weg sind, die ihr ebenfalls per Stylus bewegen könnt – aber nur vertikal! Später kommen Sonderformen wie Zwillings- und Magnetsteine hinzu, die immer komplexer werdenden Rätsel erfordern immer mehr Einzelschritte und enden in schier endlosen Neustartorgien. („Das kann man doch gar nicht schaffen!“) Obendrauf gibt es eine Story um ein im Dschungel verschollenes Mädel namens Valerie. Schade, dass es nur einen einzigen Rätseltyp gibt. Dafür fesselt das durchdachte Konzept, der Titel kommt zu einem fairen Preis und über 350 Schieberätsel bieten die ideale Beschäftigungstherapie für alle Gehirnakrobaten. Und für unzählige Bahnfahrten - natürlich inklusive Verspätungen.

DIE WERTUNG DS

KNOW HOW – SPIELEND UM DIE ECKE DENKEN

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	SevenOne Intermedia
ENTWICKLER	Bitfield
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **78** Grafik: **69** Sound: **64**

MEHRSPIELER **–** EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Das simple Spielprinzip von Know How dürfte die Köpfe zahlreicher Knobelfüchse zum Rauchen bringen.

MONSTER LAB

In diesem monströsen *Pokemon*-Verschnitt übernehmt ihr die Rolle von Viktor Frankenstein!

Was in dem Roman *Frankenstein* schief gegangen ist, ist bei *Monster Lab* euer täglich Brot: Bastelt aus einer Vielzahl von Einzelteilen eine Armee von Monstern zusammen, um einen schurkischen Baron zu stoppen. In Minispielen wie Schweißen und Schmelzen könnt ihr neue Gliedmaßen kombinieren und habt eure Lakeien schneller aufgerichtet als ein IKEA-Bücherregal. Nun lauft ihr auf einer einfach gestaltet Oberwelt entlang, vermöbelt alle feindlichen Monster und erreicht euer nächstes Ziel. In einem Kampfbildschirm wählt ihr Attacken aus, verteidigt oder ladet den Saft eurer via Blitzschlag zum Leben erweckten Kreaturen auf. Ab und zu findet ihr neue Körperteile zum Selbstbauen. Die Kämpfe haben einen gewissen Taktikanteil, werden aber nie unnötig komplex. Natürlich könnt ihr eure selbstgezimmerten Unholde auch gegeneinander kämpfen lassen.

DIE WERTUNG DS

MONSTER LAB

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Backbone
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **77** Grafik: **79** Sound: **77**

MEHRSPIELER **75** EINZELSPIELER **76**

FAZIT: Spaßiges Rollenspiel, dessen große Stärken der umfangreiche Editor und die Kämpfe Monster gegen Monster sind.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

WEIHNACHTEN OHNE WII-HITS?
Ist euch bei den Japan-Charts etwas aufgefallen? Genau – kein Wii-Spiel hat es in die Top 5 geschafft. Das brandneue Wii Music reiht sich sogar noch hinter Wii Fit ein, das sich in Japan schon längst millionenfach verkaufte, und landete nur auf dem achten Platz. Auch im Rest der Welt verkauft sich Nintendos Musik-Baukasten bislang nur schleppend und es wird langsam klar, dass dieses Spiel niemals einen großen Hype lostreten wird. Gelohnt hat sich die Veröffentlichung sicher dennoch, schließlich dürften die Entwicklungskosten gering gewesen sein und nun hat Nintendo das ideale Spiel, um die Wii auch in Kindergärten zu etablieren. Die breite Masse pfeift jedoch auf die aktuellen Wii-Spiele und greift lieber zu den vielen genialen DS-Titeln. Gerade mit dem Erscheinen des DSi dürfte der Handheld der klare Sieger des Weihnachtsgeschäfts werden.
Für Wii hingegen erscheint mit *Animal Crossing* nur noch ein Top-Titel bis Weihnachten und selbst der ist Geschmackssache. Wo sind die Blockbuster also geblieben? Wieso werden 360- und PS3-Besitzer geradezu von Top-Titeln erschlagen, während Wii-Besitzer alle Hoffnungen in die Multiplattform-Titel der Dritthersteller legen müssen. Ein starkes Stück, oder? Anfang 2009 ist Gott sei Dank Schluss mit der Hit-Flaute: Für *Monster Hunter 3* sollte die Million innerhalb eines Tages geknackt sein und auch *Wii Sports Resort* sollte für lange Schlangen vor den Läden sorgen. Vielleicht ist die Hit-Flaute zu Weihnachten einfach nur schlechtes Timing. Lästig ist sie aber allemal!

NEWS-TICKER

+++ EIN GUITAR-HERO-AUTOMAT wird in japanische und amerikanische Spielhallen kommen. Dazu bekommt Activision Unterstützung von Musik-Spiel-Profi Konami. Der Automat wird mindestens acht Lautsprecher haben und eine spezielle Version von *Guitar Hero III* beinhalten.
+++ MARIO TENNIS Wii-MAKE Vor einer Weile kündigte Nintendo an, eine preiswerte Reihe aus Cube-Titeln mit Wii-Steuerung anzubieten. Unter dem Namen *Play on Wii* kommen diese Spiele und den Anfang macht Mario Tennis – natürlich mit Gesten-Steuerung. Wir sind ja mal überhaupt nicht überrascht.

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Der PSone-Klassiker bekommt ein wunderschönes Wii-Remake!

Anfang 1997 – für Videospiele eine kleine Ewigkeit – erschien für die erste PlayStation ein ganz besonderes Jump & Run: *Klonoa*. Auch heute muss man den süßen Hauptdarsteller mit dem Pac-Man-Button auf der Mütze einfach lieb haben, wenn man sich das liebevoll gemachte Render-Intro des Spiels ansieht. Das Besondere am Spiel war aber nicht der japanisch-knuddelige Look, sondern die spielerische Vermählung von 2D und 3D. Denn eure Spielfigur und alle Gegner wurden durch zweidimensionale Sprites dargestellt, während der Level und die Hintergründe aus dreidimensionalen Polygonen bestanden. Das erlaubte tolle Kamerafahrten und einige wirklich kreative Gameplay-Kniffe. Heutzutage – wo wir von Super Paper Mario noch mehr Kreativiät gewohnt sind – ist das zwar keine Revolution mehr, das PSOne-Spiel hat aber immer noch jede Menge Charme. Wie schön, dass es für die Wii neu aufgelegt wird.

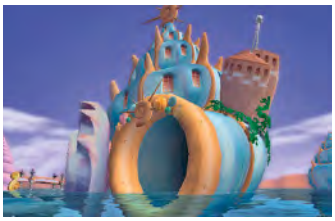
NEUE OPTIK, ALTES SPIEL

Anders als viele Umsetzungen von Cube oder PS2 auf Wii ist das tatsächlich eine positive Überraschung, denn das Spiel wird für Nintendos Heimkonsole komplett neu programmiert. Die Levels des Originals werden dabei zwar beibehalten, jedoch weitaus detaillierter und farbenprächtiger. Logisch, dass diesmal auch die Spielfiguren dreidimensional sind!
Die Story ist nicht die originellste: Immer wieder träumt Klonoa von einem Luftschiff, dass in einen Berg kracht. Eines Tages passiert das tatsächlich und ihr macht Bekanntschaft mit den Bösewichten Ghadius und Joka, die auf der Suche nach einem magischen Anhänger sind. Natürlich schrecken sie dabei auch vor Kidnapping nicht zurück und logisch, dass Klonoa zur Hilfe eilt.

FANGEN UND WERFEN

Spielerisch sollte es keine großen Neuheiten geben, doch erfreulicherweise war *Klonoa* schon zu PSOne-Zeiten ziemlich einzigartig. Im Spiel habt ihr einen magischen Ring als Waffe, der einen Windstoß erzeugen kann. Damit lassen sich Gegner fangen und werfen. Auf diese Weise lassen sich Widersacher und Hindernisse beseitigen. Außerdem könnt ihr gefangene Gegner auch nach unten stoßen, wodurch ihr besonders hoch springt. Ihr solltet also besser gut nachdenken, bevor ihr alle Bösewichte besiegt. Hinzu kommen noch diverse Puzzles und versteckte Extras. Angesichts der soliden Vorlage und der wirklich vielversprechenden Grafik freuen wir uns wirklich auf dieses Wii-Make. Hoffentlich lässt der Europa-Release nicht allzu lange auf sich warten. **(sst)**

Wii | **JUMP & RUN** | **Hersteller:** Namco Bandai, **Termin:** 4. Dezember (Japan)



JAPAN-CHARTS

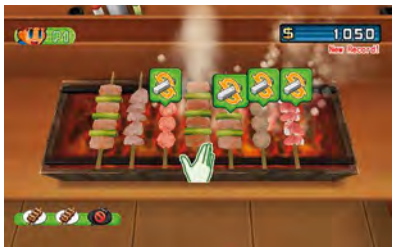
Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Kirby Super Star Ultra	DS
2	4	Rhythm Tengoku Gold	DS
3	NEU	Wagamama Fashion: Gals Mode	DS
4	NEU	Valkyrie Profile: Covenant of the Plume	DS
5	2	Pokémon Platin	DS

HELP WANTED

Hudson schafft über 50 freie Jobs mit einem einzigen Wii-Spiel!

Minispielsammlungen gibt es auf der Wii inzwischen wie Sand am Meer. Daher müssen sich die Publisher inzwischen ganz schön anstrengen, um aus der Masse hervorzustechen. Hudson versucht es mit einer recht originellen Spielidee: Ihr erledigt allerlei kleine Jobs, um Geld zu verdienen. Das investiert ihr in lustige Items oder Hilfsmittel, um den Meteoriten aufzuhalten, der die Erde auszulöschen droht. Ja, ihr habt richtig gelesen. Die Minispiele werden mit dem nahenden Ende der Welt begründet. Ob das aber Spaß macht? Immerhin sind die vielen Jobs wie Stunt-Fahrer, Sumo-Ringrichter, Visagist oder Grusel-Monster allesamt recht albern, doch allzu viel Spieltiefe erwarten wir nicht. Immerhin sticht das absurde Konzept angenehm aus der Flut weiterer Spielesammlungen hervor. Das ist doch schon mal was, oder? **(sst)**

Wii | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** Hudson, **Termin:** Sommer 2009 (USA)



CASTLEVANIA JUDGMENT

Wird die Action-Reihe als Prügelspiel funktionieren?

SoulCalibur Legends hat uns etwas beigebracht: Eine erfolgreiche Prügelspiel-Reihe darf man nicht zum Action-Adventure machen. Konami versucht das mit *Castlevania Judgement* genau anders herum und schickt das Actionspiel-Ensemble in deftige 3D-Prügeleien.
Ihr könnt euch im Spiel frei in den 3D-Arenen bewegen und gebt euren Widersachern per Wii-FB-Geste eins auf die Mütze. Die Umgebungen sind dabei interaktiv, wodurch ihr an neue Waffen gelangen oder euren Gegnern Fallen stellen oder Monster auf sie hetzen könnt. Insgesamt spielbare 14 Charaktere wird es geben, darunter natürlich Simon Belmont, Dracula und Alucard. Shanoa und Aeon lassen sich nur freischalten, indem ihr eure Wii mit dem DS-Titel *Castlevania: Order of Ecclesia* verbindet. Technisch wirkt der Titel bislang ganz solide und die Aussicht auf ein Best-of-Castlevania-Prügelspiel lässt uns auf ein gutes Spiel hoffen. Wann der Titel bei uns erscheint, ist noch nicht klar. Bis dahin essen wir ab jetzt täglich eine Zehe Knoblauch. Das dürfte Dracula (und alle Kollegen) schwer beeindrucken! **(sst)**

Wii | **BEAT 'EM UP** | **Hersteller:** Konami, **Termin:** Erhältlich (USA)

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

GAMING IN ZEITEN DER WIRTSCHAFTSKRISE
Eine Woche lang Ausnahmezustand und allgemeines Aufatmen – doch nach der Wahl ist vor der Wahl: Bezahle ich in Euro oder Dollar? Vor einigen Monaten hätte man für die Wii hier umgerechnet bis zu 40% weniger zahlen müssen als im alten Europa. Mittlerweile ist aber trotz der Aussicht auf Obamas Kurskorrekturen die allgemeine Ernüchterung groß. Nachdem die umfassendste Bankrotterklärung aller Zeiten langsam jeden irgendwie betrifft, wird an allen Ecken gespart.

Ich bin sehr gespannt, wie sich das auf den Unterhaltungsmarkt auswirken wird. So muss man in die durchschnittliche Wochenendgestaltung kontinuierlich investieren, während z. B. Konsolen nach der Anschaffung theoretisch unbegrenzten Spaß bieten. Wird also *Rock Band* im eigenen, unbeheizten Hobbykeller in Zukunft AC/DC-Konzerte im Madison Square Garden ersetzen?

Das ist nicht minder gesellig und dauert obendrein länger als die Partys in SoHo. Besonders mit den Wirtschaftswissenschaftlern von nebenan, die dann gar nicht mehr so ernüchtert klingen.

Wenn wir jetzt alle öfter Bahn fahren, weil es günstiger ist, wird auch Mobile Gaming noch viel interessanter. Zwischen Kündigung und Bewerbungsgespräch pendeln und dabei 'ne schlechte Wirtschaftssimulation auf dem DS verlieren – da kommt Freude auf. So, ich muss Schluss machen und Konzertkarten bestellen. Wie wäre es mit 2300$ für die erste Reihe bei „Highway to Hell"? VOR der Inflation ... Fröhliche Weihnachtseinkäufe allerseits!

+++ BOOM BLOXX 2 ist allem Anschein nach in Arbeit. Das behauptet zumindest die Zeitschrift *Variety* und es gibt kaum einen Grund, wieso das nicht stimmen sollte. Das Geschicklichkeitsspiel überzeugte mit toller Technik und einer wirklich unterhaltsamen Spielidee. Immer her mit dem Nachfolger! **+++ Wii FIT WIRD KNAPP** Das kündigte jedenfalls Reggie Fils-Aime an. Während Nintendo sicherstellt, dass es genügend Wiis im Handel gibt, rechnet der Mario-Konzern mit einer Verknappung bei *Wii Fit*-Software. Vor dem Nintendo World Store in New York sollen sich wegen des Spiels bereits täglich Schlangen bilden.

USA-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	8	Wii Fit	Wii
2	7	Wii Play	Wii
3	5	Mario Kart Wii	Wii
4	NEU	Guitar Hero: World Tour	Wii
5	2	Kirby Super Star Ultra	DS

WIRELESS RETRO CONTROLLER

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits die kabellose Version des Classic Controllers von Logic 3 unter die Lupe genommen haben, folgt nun eine weitere Alternative aus dem Hause Snakebyte. Form, Design und überhaupt das ganze Teil scheinen allerdings identisch mit der Logic-3-Variante zu sein. Einziger sichtbarer Unterschied: der Schriftzug des Herstellers. Der Controller liegt besser in der Hand als das Original von Nintendo, die Knöpfe hingegen lassen sich ein wenig schwerer und somit weniger angenehm drücken. Die Möglichkeit, die Wii-FB getrost beiseitezulegen, ist sehr vorteilhaft, doch der Preis von 30 Euro ist schon recht happig. Der Controller funktioniert nur bei eingeschalteter Fernbedienung!

DIE WERTUNG

TYP	Controller
HERSTELLER	Snakebyte
WEB	www.snakebyte-europe.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 30 Euro
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

- \+ Kabellos
- \+ Batteriefächer gut verarbeitet
- − Knöpfe lassen sich etwas schwer drücken
- − Hoher Preis

WERTUNG ●●●◐○

FAZIT: Eine insgesamt wertige, aber recht teure Alternative zum Originalprodukt von Nintendo. Super Handling, etwas zu straffe Buttons.

Wii SPORTS GUN

Mit der Sports Gun von Logic 3 kommt eine weitere Alternative für den Wii-Zapper auf euch zu. Je nach Spiel und Belieben könnt ihr den hinteren Teil der Plastikknarre als Pistole verwenden oder den vorderen Abschnitt anstecken, um eine komplette Shotgun in Händen zu halten. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, das Nunchuk-Kabel zu verstauen, sodass es euch nicht bei voller Action im Weg herumbaumelt. Ein klackendes Abzugsgeräusch macht das Paket komplett. Waffenbrüder schlagen zu, denn mit 15 Euro ist die Gun preislich noch fair kalkuliert.

NEUHEIT

TYP	Controller-Zubehör
HERSTELLER	Logic 3
WEB	www.logic3.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 15 Euro

4IN1 AC ADAPTOR

Im Wohnzimmer eines Multi-Konsoleros stapeln sich mit der Zeit nicht nur Fernbedienungen, sondern auch die vielen Netzteile zum Aufladen von Controller, Handheld, Headset etc. Etwas Abhilfe schafft das 4-in-1-Ladegerät von Brooklyn. Das Netzteil, welches direkt in die Steckdose gesteckt wird, bietet zwei USB-Ports sowie ein anderthalb Meter langes Ladekabel mit Mini-USB-Anschluss und Steckern für DS, DS Lite und GBA SP. Kleines optisches Schmankerl: Das Netzteil leuchtet bei Betrieb in kühlem Blau.

NEUHEIT

TYP	Ladegerät
HERSTELLER	Brooklyn
WEB	www.brooklyn.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 20 Euro

PROTECTOR CASE FÜR DS LITE

Logic 3 bringt ein weiteres neues Täschchen für euren DS Lite heraus. Außen schwarz, innen orange und sehr schlicht gehalten, sieht es dennoch recht schick aus und wirkt auch ziemlich stabil. Im dezent gepolsterten Innenleben sitzt euer Doublescreen bombenfest und zusätzlich könnt ihr einige Spiele hinter einer Netz-Abtrennung verstauen. Dieses Case ist kompakt und macht einen guten Eindruck. Eine Trageschlaufe ist im Lieferumfang inbegriffen. Der Preis ist überaus fair.

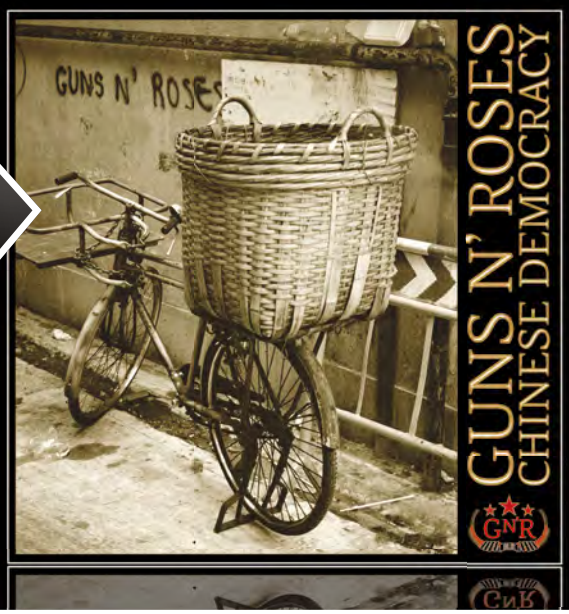
NEUHEIT

TYP	Aufbewahrung/Transport
HERSTELLER	Logic 3
WEB	www.logic3.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 10 Euro

FÜR ALLE MIT OHREN

14 neue Songs

Das lang erwartete Studioalbum



Jetzt mit über 200.000 zusätzlichen Songs im Angebot!

■ In Extremo • Sängerkrieg (Akustik Radio-Show)

■ The Police • Certifiable

■ Metallica • Death Magnetic

ab 7,99 Euro

■ The Killers • Day & Age

■ Prinz Pi • Neopunk

■ Kanye West • 808s & Heartbreak

Ebenso unwiderstehlich

MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

„Gibt es irgendeinen Trick, wie ich die SSBB-Videos von meiner SD-Karte am PC abspielen kann?“

ÄTSCH! In der Redaktion haben wir spezielle Hardware, mit der wir Wii-Spiele in bester Qualität aufnehmen können.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

So oft, wie in der aktuellen Ausgabe „Mega Man 9“ steht, bekomme ich schon wieder leichte Lust, das Spiel ein weiteres Mal durchzuzocken.
Henrik Heinsohn

Pokémon Ranch darf nicht so schlecht bewertet werden, da es ja nicht als Spiel gedacht ist, sondern nur als Zubehör zu Diamant und Perl. Außerdem ist es die einfachste Methode, Mew zu erhalten, da man nur 1.000 Pokémon auf die Ranch laden muss und Eukalia danach ein Mew gegen ein El tauscht. Anders hätte ich dieses seltene Pokémon nie erhalten.
Simon F.

Ich kann dem Leser in Heft 11/08 nur beipflichten, der sich über die ewige Nörgelei an Nintendo beschwert. Ich bin zufriedener Besitzer von Wii und DS Light.
Andre Kern

SSBB-VIDEOS AM PC?

Hallo N-ZONE Team,
zuerst wollte ich mal ein kleines Lob an Nintendo loswerden: Meine Wii-Konsole war kaputt, das Laufwerk hat ziemlich laut gebrummt. Hab sie dann eingeschickt und als sie nach ein paar Tagen wiederkam, war sie wieder tipptopp und sogar die kaputten Plastikabdeckklappen haben sie wieder drangebaut! Also hier hat Nintendo gute Arbeit geleistet.

Dann hab ich noch eine Frage: Ich hab letztens versucht, die SSBB-Videos von meiner SD-Karte auf den PC zu holen, doch der zeigt mir immer irgendwelche bin-Dateien an. Und die nimmt kein Player an, den ich kenne. Gibt es da irgendeinen Trick, wie man die abspielen und bei Youtube oder so hochladen kann, oder hat Nintendo das so eingerichtet, dass das nicht geht?

Beste Grüße, macht weiter so,
euer Pascal B.

Tja Pascal, das mit den Videos geht leider nicht so einfach. Auf der SD-Karte werden nur die Kampf-Daten gespeichert, also die Bewegungsdaten der Spieler. Diese werden dann im Spiel live in ein Ingame-Video umgerechnet. Logisch, dass das auf dem PC nicht abspielbar ist. Du musst also deine SSBB-Videos via DVD-Rekorder oder TV-Karte aufnehmen, wenn du sie am PC bearbeiten willst.

GEDANKEN ZU POKÉMON

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
Nachdem ihr in der letzten Ausgabe so viel über *Pokémon* berichtet habt, wollte ich nun auch meine Meinung dazu sagen. Ich bin da mit euch einer Meinung, dass *Pokémon* zu einem sehr wichtigen Bestandteil Nintendos geworden ist. Aber das neue *Pokémon* hat mich überhaupt nicht umgehauen. Sowohl die neuen Spiele als auch die neuen Folgen der Serien wirken ausgeschöpft. In *Pokémon Pearl* habe ich beispielsweise bis zur Top4 gar keine Rätsel gefunden (abgesehen von den „Minirätseln“ in Höhlen). Das hätte ich zu *Rot/Blau, Gold/Silber* und *Rubin/Saphir*-Zeiten nie für möglich gehalten. Man erinnert sich zum Beispiel an Rätsel wie: An der Zinnoberinsel sich auf und ab bewegen, um das „Pokémon“ Missingno zu fangen, oder die Blindenschrift zu entziffern, indem man das beiliegende Heftchen aufblätterte, um die drei Regi-Pokémon zu finden. Dazu kommen noch Unmengen vieler kleiner Rätsel oder Abzweigungen, die einem manchmal einfach nur den letzten Nerv rauben. Das waren noch Zeiten! Zumal ist auch der Schwierigkeitsgrad deutlich gesunken und das Spiel hat nicht mehr das „gewisse Etwas“, was die *Pokémon*-Reihe auszeichnete. Ich bin kein großer Fan von unfair schwierigen Spielen. Aber das, was *Pokémon* ausmacht, sind meines Erachtens die schweren Begegnungen und Rätsel, oder wer denkt nicht mit Stolz an die Zeiten zurück, als man den Champion der Top4 mit dem letzten Pokémon gerade so besiegte, oder wer würde es verheimlichen, dass er mehrere Anläufe gebraucht hat, um ein Entei oder andere seltene Pokémon zu fangen? Ein richtiger Pokéfan braucht Rätsel und Pepp. Das, was *Pokémon* heutzutage bietet, enttäuscht mich einfach nur. Ich will nicht sagen, dass es schlecht sei, aber der *Pokémon*-Reihe wurde das „gewisse Etwas“ geraubt und sie wurde so vereinfacht, dass jedes Kleinkind es locker in einem Durchgang durchspielen kann. Vielleicht liege ich falsch, nun möchte ich aber eure Meinung lesen und hoffe, ihr findet noch ein Plätzchen für meine kleine *Pokémon*-Kritik.

Mit freundlichen Grüßen, euer treuer N-ZONE-Leser Juri Kaufmann

Danke für deine sehr schön formulierten Gedanken, Juri!
Du sprichst da einen sehr interessanten und wichtigen Punkt an, der nicht nur die Pokémon-Spiele betrifft. Auch Mario Kart Wii ist zum Beispiel deutlich weniger fordernd als sein Cube-Vorgänger. Hier müssen Nintendo und die anderen Hersteller gut aufpassen. Es liegt nahe, angesichts des Wii-Konzepts die Spiele allzu anfängerfreundlich zu gestalten. Darunter können unserer Meinung nach jedoch Atmosphäre und Spieltiefe leiden. Hoffen wir also das Beste für die Zukunft der großen Spieleserien. Oder könnt ihr euch ein Zelda vorstellen, das in 20 Stunden zu 100% geschafft ist? Nein? Wir auch nicht! ;-)

GUITAR-HERO-WETTBEWERB

Diesen Monat macht unser Stage-Builder-Wettbewerb eine kleine Pause. Dafür verlosen wir an dieser Stelle das brandneue *Guitar Hero On Tour: Decades* inklusive Guitar Grip. Was ihr dafür tun müsst? Schickt uns euer coolstes Rocker-Foto mit einem DS samt Guitar Grip in der Hand. Unser Hobbymodel und Online-Redakteur David zeigt euch auf dem Beispielfoto, wie so etwas aussehen könnte. Das könnt ihr doch besser, oder?

Schickt uns euer Poser-Bild einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Einsendeschluss ist der 17. Dezember 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

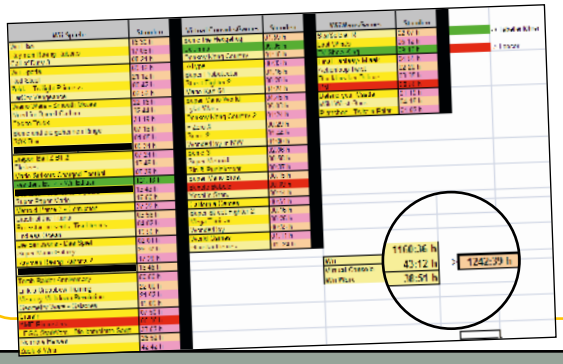
Natürlich wollen wir euch den Gewinner des letzten Stage-Builder-Wettbewerbs nicht vorenthalten. Christian Papps aus Dormagen bastelte eine Stage in Form eines Metroids. Klasse!

METROID Es gibt wohl kaum einen Nintendo-Fan, der dieses Viech nicht erkennt.

NERD DES MONATS

Wer beeindruckte uns diesmal mit extremem Nerd-Wissen?

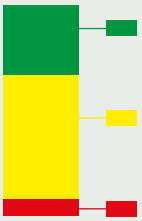
Holerö liebes N-Zone-Team!
Ich habe mich mal hingesetzt und tatsächlich alle gespeicherten Stunden meiner Wii zusammengefasst. Alle Stunden vom 6.12.06 bis 30.10.08! Ausgenommen sind lediglich Kanäle wie Wetter-, Mii-, Meinungskanal etc. Ich habe alles übersichtlich in einer Excel-Tabelle beigefügt. Die gespielte Zeit von *Resident Evil 4 (dt.)* mag so schon schockieren. Noch mehr wird es das aber wohl, wenn ich euch sage, dass ich schon zuvor die deutsche und die österreichische Version auf dem GameCube gehabt und mehrfach durchgespielt habe. Viel Spaß mit den Zahlen! MfG, Stefan Jopp



FEEDBACK

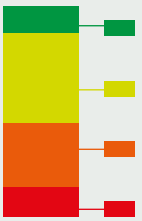
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Sollte Nintendo neue Versionen beliebter Marken (Zelda, Mario, Metroid) oder lieber komplett neue Spielideen auf die Wii bringen?

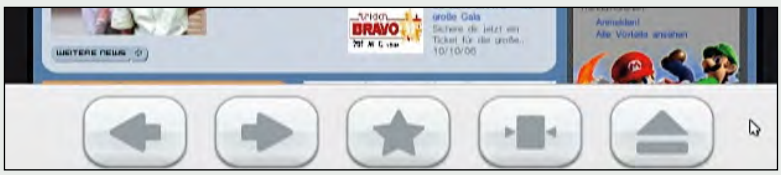


- Ich mag Mario und Co.! Die garantieren Spielspaß! 33%
- Die Mischung macht's. Ich will auch brandneue Games! 59%
- Mich langweilen Zelda und Co.! Ich brauche frische Spielideen! 8%

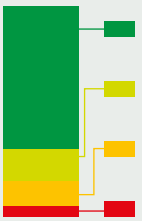
Benutzt ihr den Wii-Browser?



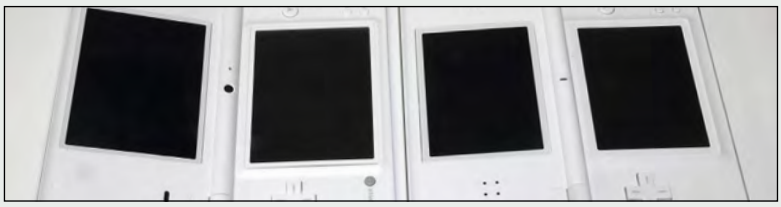
- Ja, regelmäßig. 13%
- Ja, jedoch nur ab und zu. 43%
- Nein, ich benutze ihn nicht. 30%
- Weiß nicht/habe keine Wii 14%



Angenommen, Nintendo würde irgendwann einen echten Nachfolger zum DS veröffentlichen – wie viele Bildschirme sollte er haben?



- Zwei, wie beim alten DS! 68%
- Ein Bildschirm ist perfekt! 15%
- Ist mir völlig schnuppe! 12%
- DS? Bildschirm? Wovon wird hier gesprochen? 5%



DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herz eines Fans.

LUIGIS LUSTIGE LEBKUCHEN

Zur Einstimmung auf die Weihnachtszeit lest ihr diesmal in dieser heiteren Kolumne sogar etwas Brauchbares. Geht mal von der Konsole weg und macht euren Lieben eine Freude, zum Beispiel mit dem grandiosen Rezept „Luigis lustige Lebkuchen". Und das braucht ihr:
Trockene Zutaten: 350 g Mehl, 300 g Zucker, 100 g gemahlene Haselnüsse, 3 TL Lebkuchengewürz, 1 TL Nelkenpulver, jeweils ein Päckchen Vanillezucker und Backpulver.
Nasse Zutaten: 250 ml Milch, 150 g geschmolzene Butter, 2 EL Honig, 4 Eier.
So geht's: Die trockenen und nassen Zutaten jeweils in eine Schüssel geben, Deckel drauf und ordentlich durchschütteln. Danach alles in eine Schüssel zusammenkippen, nochmal mit dem Deckel verschließen und erneut schütteln. Die Masse mit einem Teigschaber umrühren und auf ein gefettetes Backblech streichen. Im vorgeheizten Backofen bei 200 Grad etwa 20 Minuten backen, abkühlen lassen und in kleine Quadrate schneiden.
Wario empfiehlt: „Nix geht ohne Schokoglasur. Bon Appétit, ihr Nasen!"
Wohl bekomm's!

THE LEGEND OF ZELDA: DESTINY OF HYRULE

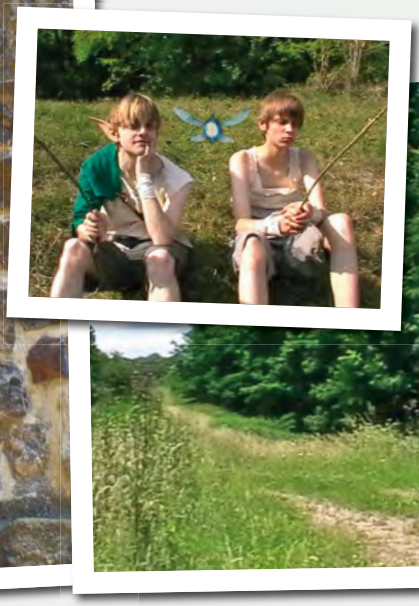
Exklusiv: Der Hobby-Regisseur Simon Langkemper berichtet von seinem neuesten Fan-Film (siehe Premium-DVD)!

ZUR STORY:

Nachdem der Schattenspiegel (das Tor zwischen der Licht und Schattenwelt in *Twilight Princess*) zerstört worden war, tauchten neue Splitter auf – unkontrollierbare Verbindungen zwischen der Licht- und Schattenwelt, die Finsternis in die Lichtwelt bringen. Nachdem auch ein Junge (Colin) verschwunden ist, muss Link in die Schattenwelt reisen, um die Splitter zu zerstören und Colin zu finden. Es sind jedoch unzählige Splitter und er hat keinen Anhaltspunkt, wo Colin sein könnte. Solange er seinen Auftrag in der Schattenwelt erledigt und sich immer weiter von Hyrule entfernt, ist es ihm auch nicht möglich, zurückzukehren. Zelda, die ihn nicht mehr erreichen kann, geht ihn suchen. Die finsteren Mächte sorgen dafür, dass Link in der Schattenwelt gefangen ist, und brechen durch den letzten Splitter, der in der Schattenwelt bewacht wird, aus, nach Hyrule. Der König Hyrules ist nun auf sich gestellt und steht vor einer schweren Entscheidung.

ZU UNSERER ARBEIT:

Eigentlich wollten wir nach dem letzten Zelda-Projekt *Stone of the Past* einen Film mit einer eigenen Geschichte drehen, aber nach der Premiere waren wir so sehr im *Zelda*-Fieber und deshalb drauf und dran, die Geschichte weiterzuerzählen, dass wir uns für noch einen *Zelda*-Teil entschieden. Und im Nachhinein muss ich sagen, dass es sich gelohnt hat. Dass wir keine Profis sind, sieht man zwar immer noch, aber wir haben uns gut weiterentwickelt, finde ich. An dieser Stelle möchte ich mich auch noch einmal bei allen bedanken, die mitgewirkt haben, und bei allen, die jetzt schon wieder mit am neuen Projekt arbeiten. Wir sind das Projekt von Anfang an anders angegangen. Für die Schauspieler gab es mehr Infos, vor allem auch zu den Hintergründen, da viele *The Legend of Zelda* an sich gar nicht kannten. Am Set achteten wir mehr auf den Ton, hatten zum Teil auch ein Mikrofon, wiederholten die Szenen öfters und drehten sie aus verschiedenen Perspektiven. Wo wir also letztes Jahr aus knapp vier Stunden Material einen Film von 48 Minuten machten, entstand dieses Jahr aus einem Material von 16 Stunden ein Film von 70 Minuten. Bei den Drehorten achtete ich darauf, dass es bekannte, aber auch neue gab. Manche konnten wir auch gar nicht mehr benutzen. Das Feld von Hyrule, das letztes Jahr sehr oft zu sehen war, ist zum Beispiel dieses Jahr ein Maisfeld. Da stecken wir nun mal nicht drin. Außerdem habe ich darauf geachtet, dass wir die Greenbox so wenig wie nötig benutzten. Die kam letztes Jahr zu oft zum Einsatz und wir können sie nun mal nicht perfekt herausschneiden. Allgemein wurde an vielem gearbeitet und einiges verfeinert. Seien es Kostüme, die Kokiri-Fee Navi, Requisiten und so weiter. Sollte ich das alles tatsächlich einmal beruflich machen und die Rechte für *Zelda* bekommen, möchte ich einen *Zelda*-Film drehen, der wirklich alles in sich hat, was ein *Zelda*-Herz begehrt. Geniale Special-Effects, eine Story mit eindrucksvollen Szenen usw. Letztendlich habe ich wieder einiges aus dem letzten Projekt gelernt und ich bin gespannt auf die neue Herausforderung.



DER KREATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

powered by SEGA

Nur wer Kreativität und Talent beweist, hat im Highscore-Wettbewerb die Chance auf ein brandneues SEGA-Spiel. Wer einen witzigen und gleichzeitig hochwertigen Rekord aufgestellt hat, meldet sich bei uns. Die N-ZONE-Jury pickt jeden Monat drei Gewinner heraus!

Julian Tadday schreibt: Hallo liebe N-ZONE-Redaktion, ich habe im Spiel Mario & Luigi: Partners in Time für den DS alle Charaktere auf Level 100 gebracht, mir den besten Orden (den Ultima Orden) sowie alle Items 99 Mal geholt und besitze das beste Equipment, was man haben kann! Jetzt „one-hitte" ich alle normalen Gegner.

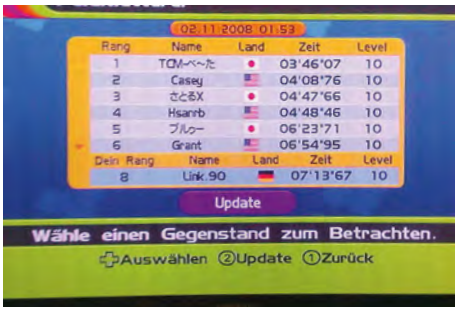
Die Jury meint: Sauber! Im Februar erscheint übrigens *Mario & Luigi RPG 3* in Japan. Üben!

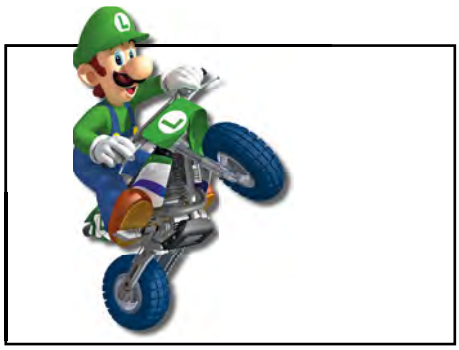
Marvin Kaul schreibt: Hallo N-ZONE, ich habe es geschafft, in Tetris Party für WiiWare zwei Europarekorde auf einmal aufzustellen! Im Modus „Schatten" habe ich es bis auf Platz 16 geschafft und in „Feldkletterer" sogar bis auf Platz 8. Und das Beste ist: Ich habe die Rekorde mit meinem Super-Famicom-Controller für Wii geschafft!

Die Jury meint: Du hast gewonnen. Nun rück schon den Controller heraus, aber flott!

Daniel Wagner schreibt: Hallo liebes N-ZONE-Team. Ich habe einen Rekord in der offiziellen CSL in Mario Kart Wii aufgestellt. Ich habe mich nach mehr als 80 offiziellen Matches als bester Deutscher in der CSL behauptet. Seit dem 7. August habe ich mich hochgekämpft. Und ich habe mein Ziel endlich geschafft!

Die Jury meint: Motivation rockt! Wir wussten's schon immer: Was man sich wünscht, passiert.





ZU GEWINNEN

Alle oben aufgeführten Leser dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum 15. Dezember eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
Deichkind: Gut dabei
Portishead: All Mine
Unkle: Rabbit in your Headlights

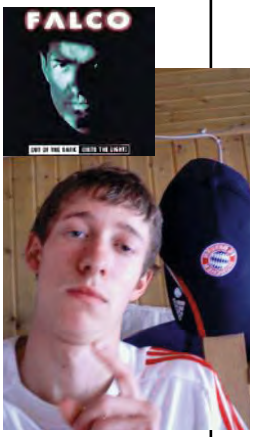
CHRISTOPH KRAUS:
OK Go: Get Over It
Fall Out Boy: Dead On Arrival
Last Tuesday: Dear Jessica

SEBASTIAN STANGE:
And You Will Know Us By The Trail Of Dead: Worlds Apart
The Beta Band: The Three EP's
The Go! Team: Doing It Right

STEFANIE SCHETTER:
Björk: Dull Flame of Desire
Tom Albrecht: Höher mit mir
Keane: Bend & Break

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
„meisternintendo" aus der N-ZONE-Community heißt im richtigen Leben Florian Stolzlechner, ist 19 Jahre alt und kommt aus Südtirol. Außerdem ist er großer FC-Bayern-München-Fan und spielt auch selbst gerne Fußball. Videospiele interessieren ihn schon seit seiner Kindheit und mit Nintendo verbindet er viele schöne Erinnerungen. Hier verrät er euch seine Lieblingssongs:

Falco: Out of the Dark
Böhse Onkelz: Finde die Wahrheit
Xavier Naidoo: Dieser Weg



nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

THANK YOU FOR THE MUSIC

Eine stimmige Optik gehört zu einem Kracher-Game einfach dazu, aber trotzdem zählt die Maxime: Gameplay ist wichtiger als Grafik. So sieht die feste Rangordnung der Videospiel-Ingredienzien aus. Übersehen, beziehungsweise überhört, wird dabei oft der Klang. Wieso? Weil der eben nicht ins Auge sticht, kann er ja gar nicht. Deswegen spielen Musik und Soundeffekte im wahrsten Sinne des Wortes die zweite Geige, denn sie müssen den Spieler gänzlich unbewusst ins Spiel ziehen. Paradox – der Sound ist dann gut, wenn er uns gar nicht so sehr auffällt. Andererseits übersteigt er das Urteil „gut" und wird erst dann Spitzenklasse, wenn uns einzelne Stücke in Erinnerung bleiben. Wie das unvergessene Thema von *Final Fantasy*, die bedrohliche Musik aus dem Titelbildschirm von *Super Metroid* und natürlich die allseits bekannte Melodie aus der World 1-1 in *Super Mario Bros*. Was gemerkt? Yep, alles alter Kram. Viele aktuelle Titel haben „gute" Soundtracks, aber kaum eine Melodie von heute bleibt wirklich hängen. Da freut es, dass die VC im letzten Monat etliche Schmankerl spendiert bekam, bei denen die Musik eine ganz große Rolle spielte. Die funkige *Mega-Man*-Mucke zum Beispiel, die ergreifende Musik aus *Phantasy Star*, oder die Hintergrundmusik von *Street Fighter II*, die für den 2009 erscheinenden vierten Teil wieder aufgegriffen und remixed wurde. Eins steht fest: Meine nächste Geburtstagsfeier wird eine Retro-Motto-Party, bei der nur altes Midi-Gedudel gespielt wird und die Leute in *Mega Man*-Endboss-Kostümen erscheinen müssen. Das wird super.

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

Auch nach Halloween wird gepflegt gegruselt.

Zu Halloween spendierte Nintendo der VC ein Grusel-Special. Neben dem Jump'n'Run-Klassiker *Ghosts'n'Goblins* und dem Miyamoto-Geheimtipp *Devil World* (siehe „Der Rest vom Fest") gab's den dritten Teil der *Castlevania*-Serie. Und der vereint all die Elemente, für die wir die Serie kennen und lieben. Detailierte Bitmap-Grafiken (die zu den imposantesten zählen, die der NES zu bieten hatte!), genialer Midi-Gothic-Soundtrack und natürlich fordernde Sprung-und-Peitsch-Einlagen. In Teil 3 gab es sogar einige Neuerungen: So klappert ihr nicht mehr Level für Level ab, sondern wählt unterschiedliche Pfade, die euch bis ans Ende führen. Wiederspielwert ist also garantiert. Nur schade, dass wir es beim VC-Release mit einer Emulation der US-Version zu tun haben. Die wurde im Gegensatz zur japanischen Fassung in mehrfacher Hinsicht entschärft. Während die Oberweite der Medusa schrumpfte, stieg der Schwierigkeitsgrad aufgrund fehlender Checkpoints in ungeahnte Höhen. Außerdem hatte das Japano-Modul einen integrierten Sound-Chip, der für besonders stimmige Musik sorgte. Beim US-Modul hingegen wurde gespart, der Sound klingt damit etwas blechern. *Castlevania III* ist dadurch zwar trotzdem ein fantastisches Spiel, die Höchstpunktzahl hätte letztlich aber nur das japanische Original verdient.

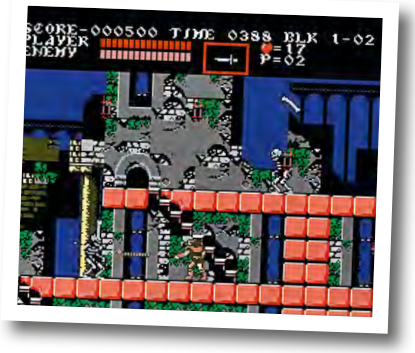
VIRTUAL CONSOLE

CASTLEVANIA III:
DRACULA'S CURSE

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Capcom
ERSCHIENEN FÜR	NES
JAHR	1993
SPIELER	1
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Ein hervorragendes Action Jump'n'Run, das mit technischen und spielerischen Mängeln der westlichen Versionen zu kämpfen hat.



PHANTASY STAR IV: END OF THE MILLENNIUM

Nach Shining Force III gleich noch ein Sega-RPG-Klassiker.

VIRTUAL CONSOLE

PHANTASY STAR IV:
END OF THE MILLENNIUM

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Sega Mega Drive
JAHR	1994
SPIELER	1
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Und noch ein RPG-Highlight, das selbst heute noch locker mit aktuellen Genre-Vertretern mithalten kann.

Letzten Monat freuten wir uns über *Shining Force III*, diesen Monat wurden RPG-Fans gleich nochmal bedient. Die vierte Episode wird von vielen Fans nicht zu Unrecht als einer der besten, wenn nicht sogar DER beste Teil der traditionsreichen Fantasy-Sci-Fi-Serie gehandelt. In Zeiten vor MMORPG-Ablegern fesselte *End of the Millennium* noch mit einer spannenden Story, für die man aber die drei Vorgänger kennen sollte. Denn *Phantasy Star IV* ist der letzte Teil einer Quadrologie, greift einige Handlungsstränge der Vorgänger auf, strotzt nur so vor Anspielungen und schließt die Geschichte um das Algol-System ab. So richtig, ohne offenes Ende und Cliffhanger. Finito. Doch selbst, wer die Vorgänger nicht kennt, dürfte etliche Stunden Spielspaß aus dieser Perle herausziehen können. Besonders die Grafik ist für ein Modul-Spiel einzigartig: Aus von Hand gepixelten Einzelbildern bastelten die Entwickler Zwischensequenzen, die die spannende Geschichte fortspinnen.

MEGA MAN III

Der blaue Bomber sah damals schon so aus.

Mega Man 9 ist in aller Munde. Eine Neuentwicklung, die aussieht, als wäre sie 20 Jahre alt. Und tatsächlich sind sich *Mega Man 9* und *Mega Man III*, das es jetzt in die Liste der VC-Spiele geschafft hat, gar nicht mal unähnlich. Liebevoll gestaltete Bitmap-Grafiken, ein abgefahrener Soundtrack, aberwitzige Bossgegner und forderndes Gameplay – immer sauschwer, dabei aber nie unfair. Auch Hündchen Rush ist mit dabei, feierte der doch immerhin im dritten Teil sein Debüt.

VIRTUAL CONSOLE

MEGA MAN III

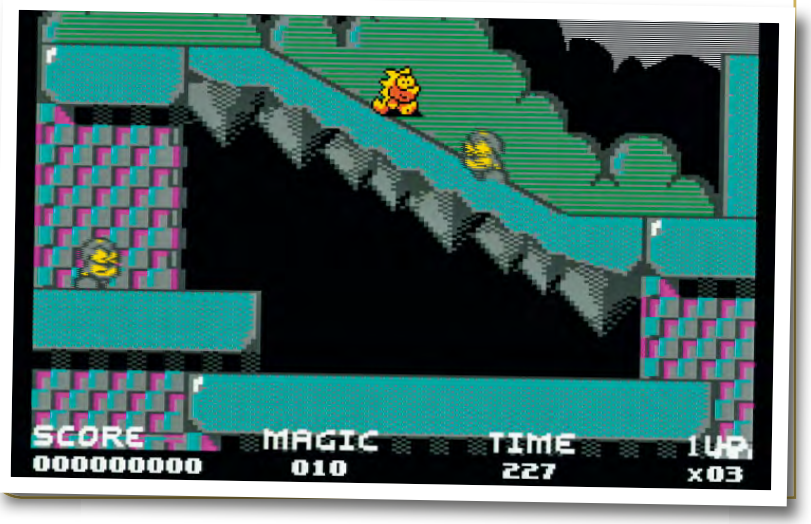
GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Capcom
ERSCHIENEN FÜR	NES
JAHR	1990
SPIELER	1
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Downloaden, wegen des hohen Schwierigkeitsgrades fluchen und trotzdem Spaß haben. Hardcore-Retro-Gaming at its best!

DER REST VOM FEST

Die letzten paar Updates der VC waren mal wieder qualitativ hochwertig. Immerhin müssen wir sogar Klassiker wie *Street Fighter II* mit einer Randnotiz in diesem Kasten abkanzeln. Aber hey, wer für *Street Fighter II* immer noch eine ausführliche Beschreibung braucht, ist kein echter Zocker, deswegen könnt ihr das sicher verschmerzen. Außerdem ist die nun erhältliche *Special Championship Edition* (Mega Drive, 1993, 800 Wii-Punkte) nicht nur die bereits vierte Variante des Prügelfests, die es in die VC geschafft hat, sondern auch die bislang schwächste. Aber immer noch besser als *Space Harrier* (Master System, 1986, 500 Wii-Punkte). Das ist spielerisch nicht nur ein recht öder Shooter, technisch ist der 8-Bit-Port dem Automatenvorbild auch noch unterlegen. So, die Gurken sind hiermit aus dem Weg geräumt, kommen wir zu Hits, Hits, Hits: wie dem absoluten Klassiker *Ghosts'n'Goblins* (NES, 1986, 500 Wii-Punkte). Als Ritter kämpft ihr euch in einem klassischen Sidescrolling Jump'n'Shoot durch Horden untoten Gesocks und verliert bei einem Treffer nicht etwa Lebensenergie, sondern Klamotten – bis ihr in Unterhosen umherturnt. Aber das wusstet ihr ohnehin schon, oder? Weitaus weniger bekannt ist *Devil World* (NES, 1993, 500 Wii-Punkte), ein amüsanter *Pac-Man*-Klon von Mastermind Shigero Miyamoto himself. Allerdings geht das Spielprinzip schnell über die simple Labyrinth-Wuselei um den gelben Fressack hinaus. In *Devil World* reicht es nämlich nicht einfach nur runde Böppel aufzusammeln, gleichzeitig müsst ihr euch mit auflesbaren Kreuzen einer Gegnerschar erwehren und ganz nebenbei aufpassen, dass ihr nicht von den Wänden des Labyrinths zerquetscht werdet. Die schiebt ein Dämon am oberen Bildschirmrand nämlich unablässig herum. Wem all das zu viel Stress und die Präsentation überhaupt zu Halloween-lastig ist, vergnügt sich hingegen mit dem großartigen Mayhem in *Monster Land* (C64, 1993, 500 Wii-Punkte), dem letzten großen kommerziellen Titel für Commodores grauen Brotkasten. Dieses knuffige Jump'n'Run verbindet gekonnt Elemente diverser Genre-Klassiker, unter anderem Sprungpassagen, für die ihr viel Fingerspitzengefühl benötigt. Geheimtipp des Monats!



VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Die Liebe zu Videospielen macht uns alle zu Gleichgesinnten. Genau das wollen wir in der Retro-Ecke feiern. Hier geht es mal nicht um Spielspaß-Wertungen, sondern um Erinnerungen und Zocker-Anekdoten. Deswegen gibt es im Forum auf www.n-zone.de Monat für Monat massig Diskussionen rund ums Thema Retro-Games.

Wie passend, dass wir diesen Monat nicht einmal selber tätig werden mussten. Denn User PHIL-PS hatte bereits einen Thread eröffnet, der hervorragend zu hier vorgestellten Titeln wie *Mega Man III* und *Castlevania III* passt. Diese Spiele verwurzelten sich nämlich nicht nur aufgrund spannenden Gameplays und toller Bitmap-Optik im Gedächtnis, sondern besonders auch wegen der genialen Retro-Mucke. Welches Midi-Gedudel ist in euren Ohren hängen geblieben?

PHIL-PS: Gute Lieder waren z.B. in Mario-Spielen. Die Mario Bros.-Musik hört man inzwischen überall. Selbiges gilt für die Zelda-Musik der Weltkarte. Und trotzdem find ich die Stücke immer noch gut. Genau wie viele Final Fantasy-Stücke. Besonders die Bosskämpfe hatten stimmige Melodien.
Nervig fand ich jedoch, dass die Musik in den Städten in vielen Final Fantasy-Titeln einfach zu kitschig ist. Zu sehr „alles-ist-in-Ordnung-heile-Welt"-mäßig.

PlunderDennis: Ich hab gestern Mega Man III bekommen und die Musik in dem Spiel ist einfach nur krass. Die Melodie kann ich mir gleich beim ersten Spielen einprägen und mitsummen. Die Musik von Parodius (besonders Gokujou Parodius, SNES) ist auch klasse, vor allem, weil die Entwickler alte Klassiker (wie z.B. „Der Nussknacker") ins Spiel integriert haben. Teilweise bekomme ich die Musik gar nicht mehr aus dem Kopf.
Terranigma und Super Metroid sind auch gute Beispiele für extrem gute Musik. Die Boss-Mucke von Super Metroid wird noch heute remixed (siehe Metroid Prime 3).
Mit Tetris muss ich erst gar nicht anfangen, die Melodie kennt doch wohl JEDER, ob Gamer oder Nicht-Gamer.

Tingle: Frog's Theme aus Chrono Trigger hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einer meiner absoluten Lieblingsnerdmelodien entwickelt. Ich hab zwar auch einen Metal-Remix und so eine leichte, flötenartige Version davon, aber die Midi-Version klingt in dem Fall einfach am kraftvollsten und stimmigsten.

seeschlange: Jeder kennt doch Super Mario World auf dem SNES, oder? Auf der Landkarte läuft so eine irre ruhige Musik! Diese Musik finde ich einfach Klasse und selbst Heute, 12 Jahre danach, habe ich diese Musik in meinem Ohr und sie lässt mich nicht mehr los. Besorgt euch im Winter einen heißen Tee, macht euer SNES an, Musik etwas lauter drehen, Super Mario World reinhauen, mit Mario auf die Landkarte gehen, ins Bett hinlegen und einfach nur entspannen…

JÄGER UND SAMMLER

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

VOLLE BREITSEITE 64-BIT-POWER!

Das Nintendo 64 war weniger für ein umfangreiches Spiele-Angebot bekannt als vielmehr für einen Berg sinnvoller Zusatz-Hardware. Wer die Konsole über fünf Jahre lang sein Eigen nannte, hatte zahlreiche Zusatz-Adapter, Steckkärtchen und sonstigen Krimskrams zu Hause liegen. Im Gegensatz zur Wii, wo sich langsam, aber sicher viel Plastikramsch in der Wohnung breitmacht, war die N64-Hardware aber stets durchdacht – und das ist eine echte Auszeichnung leidenschaftlicher Sammler! Wir stellen euch auf dieser Doppelseite das in Europa erhältliche Sonderzubehör vor – ausgeklammert ist lediglich die RF-Antennenweiche, dank der man das Nintendo 64 auch an einen Uralt-Röhrenfernseher mit herkömmlicher Buchse anschließen konnte. Und als Bonus gibt's heute zum einen den Startschuss für die Rubrik „Unnützes Wissen", zum anderen als Schmankerl einen wahren Import-Sammelschatz, das Bio Feedback Pak. Viel Spaß!

RUMBLE & CONTROLLER PAK

Fast jeder weiß, dass schon der PSone-Controller über eine Vibrier-Funktion verfügte – das Ganze nannte sich kurz und knapp Dual Shock. Aber nicht viele wissen, dass Nintendo eigentlich der Pionier dieses Rumble-Features war, denn Sony vertuschte den Ideenklau recht geschickt, indem man nach dem PSone-Launch einen verbesserten Controller in die Verpackung legte. Doch auch bei Nintendo war das Rumble Pak nicht gleich an Bord: Erst ein halbes Jahr nach dem deutschen N64-Launch wurde die Zusatz-Hardware veröffentlicht, die dem Spieler ein noch nie gekanntes Spielerlebnis bescheren sollte. Ein Haken bei der Sache war jedoch, dass man es bei gleichzeitiger Verwendung des Controller Paks nicht scheppern lassen konnte – diese Funktion boten nur einige Dritthersteller-Produkte, die jedoch nicht ansatzweise so zuverlässig arbeiteten wie das Nintendo-Original. Weiterer Wermutstropfen: Im Gegensatz zu Imitaten der Konkurrenz benötigte das offizielle Rumble Pak zwei AAA-Batterien. Die halten zwar relativ lange, aber eine Stromversorgung über die Konsole wäre deutlich sinnvoller gewesen. Damit alle Fans am Rumble Pak erst gar nicht vorbeikamen, schnürte man übrigens eine riesige Box zusammen mit *Lylat Wars*. Ein feines Paket!

TRANSFER PAK

Im Höhepunkt der GameCube-Ära lautete das Zauberwort „Connectivity": Mittels eines Verbindungskabels zwischen Game Boy Advance und Cube sollten sich Spielinhalte gegenseitig übertragen lassen. Beispielsweise konnte man Charaktere von *Mario Golf* hin und her tauschen oder bei *Rayman* einen zusätzlichen Geschicklichkeits-Level anwählen. Selbst eine mehrspielertaugliche Version von *Pac-Man*, entwickelt von Shigeru Miyamotos Team, erschienen im Set mit *R: Racing* von Namco, wurde herausgebracht. Dort steuert ein Konsolen-Zocker Pac-Man und die anderen Handheld-Besitzer bewegen mit ihren Game Boys die Gegner durchs Labyrinth. Das Transfer Pak war allerdings schon Jahre zuvor wegweisend: Das klobige N64-Zubehör mit dem Modulschlitz erlaubte etwa das Einbinden der auf dem Game Boy gesammelten Pokémon auf den großen Bildschirm. Die Anzahl an Spielen, die das Pak sinnvoll nutzten, war allerdings gering, so lag der Hauptnutzen bei den Pokémon.

MICROPHONE PAK

Der Warnhinweis auf der Verpackung von *Hey you, Pikachu!* ist durchaus ernst gemeint: Das Spiel wird dort nämlich an prominenter Stelle ausschließlich Kindern unter 12 Jahren empfohlen. Wen wundert's, schließlich mutet das Spielprinzip wie ein Wandertag im Kindergarten an: Durch gesprochene Sätze ins mitgelieferte Mikrofon bewegt man Pikachu von der Terrasse über den Garten in den Wald und so weiter – viel mehr gibt es leider nicht zu erzählen, denn nach einer Stunde sinnlosen Herumspazierens weigerte sich die Redaktion, in die folgenden Gefilde vorzudringen. Die Anzahl unterschiedlicher Kommandos war zu allem Überfluss extrem beschränkt, außerdem war die Sprach-Erkennung nicht wirklich präzise. Zumindest funktionierte eine Ansage ganz genau: Rief man „PlayStation" ins Mikro, fühlte sich Pikachu offenbar überhaupt nicht behaglich und äußerte dies mit einem vehementen Grummeln im Gesicht. Weitere Spiele, die das Mikrofon unterstützten, erschienen für das 64-DD-Zusatzlaufwerk, beispielsweise in der *Mario Artist*-Serie. Mehr dazu lest ihr in der nächsten N-ZONE. Bleibt eine Frage zum Schluss: Wäre *Hey you, Pikachu!* nicht wie geschaffen für eine Nintendo-DS-Portierung?

EXPANSION PAK

Donkey Kong 64 wurde zwar mit dem Expansion Pak ausgeliefert, aber das erste Spiel, das die 4-Megabyte-Speichererweiterung nutzte, war tatsächlich *Turok 2: Seeds of Evil* von Acclaim. Es erschien hierzulande nach zwei Terminverzögerungen in der zweiten Januarwoche 1999 und damit ein knappes Jahr vor der Kong-Rasselbande (Release in Deutschland: 6. Dezember 1999). Auch beispielsweise *Star Wars: Rogue Squadron* machte von den hoch aufgelösten Texturen, die das Expansion Pak bot, später Gebrauch. Einzige Schwachstelle des prinzipiell gut gemeinten Technik-Upgrades war jedoch die mitunter ruckelnde Optik, die der High-Res-Modus nach sich zog. Aber ohne Expansion Pak liefen *Donkey Kong 64* und *The Legend of Zelda: Majora's Mask* nicht, *Perfect Dark* außerdem nur sehr eingeschränkt. Das Zubehör gilt als Beweis, wie man eine gealterte Konsole nachträglich aufrüsten konnte, ohne die früheren Käufer zu verprellen. Das Expansion Pak war auch separat für knapp 70 Mark erhältlich. Aber bitte den mitgelieferten Hebel benutzen, um das werte Stück zu entfernen, nicht mit einer Gabel herumfuhrwerken (siehe Bild)!

BIO FEEDBACK PAK

Schon in der herkömmlichen Variante ist *Tetris* eine äußerst aufreibende Angelegenheit: Wenn sich in Level-9-Geschwindigkeit langsam der Bildschirm zu füllen beginnt, rast unser Herz derart, als würden wir Bowser im heißen Showdown gegenüberstehen. Noch einen Tick spannender wird die Sache allerdings, wenn man ein Pulsmessgerät am Ohr trägt, so wie im Falle von *Bio Feedback Tetris*: Dort steigert sich mit fortschreitendem Puls die Fallgeschwindigkeit der Steinchen, was zu einem sehr intensiven Spielerlebnis führt. Die Sache hat nur einen Haken (der unter Jägern und Sammlern aber als Nutzen gelten könnte): Das kuriose Spiel erschien nur in Japan in einer äußerst geringen Stückzahl und ist daher sehr selten. Das Zusatz-Pak ist aus ebensolchen Gründen extrem rar und gehört unter Kennern zur absoluten Crème de la Crème.

DIE 10 BESTEN RARE-SPIELE VON DAMALS
UND OB MAN SIE HEUTE IMMER NOCH SPIELEN KANN

TEXT
Christoph Kraus, Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE , Archiv

Der ultimative Nachtest: Sind die alten Rare-Klassiker heute immer noch in Form?

Mickey's Speedway USA

10

Christoph: Eigentlich eine schöne Idee: Man nehme die beliebten Charaktere aus dem Disney-Universum, vermische das Ganze mit dem Gameplay von *Diddy Kong Racing* – und heraus kommt ein unsagbar knuffiges Rennspielvergnügen! Doch so ganz stimmt das leider nicht, jedenfalls aus heutiger Sicht. Früher war *Mickey's Speedway USA* ein netter Spaß im 80%-Spielspaß-Sektor, doch heute ist das Spiel so angegilbt wie manche Seite in meinen *Lustigen Taschenbüchern*. Die Steuerung fühlt sich an, als würde Kater Karlo mit den Panzerknackern im Kofferraum um die Kurve schlittern – das spielt sich total undynamisch und absolut bockig. Und warum zum Henker sieht Donald Duck aus, als hätte man eine Figur fürs Kinder-Frühprogramm aus ihm gemacht? Nee, nee, das will ich nicht weiter spielen. Es leben Darkwing Duck, Chip & Chap und DuckTales fürs NES!

Jet Force Gemini

8

Christoph: Juno! Ja, genau, so hieß der Held aus diesem herrlichen Action-Spektakel. Mann, das waren noch Zeiten! Am Multiplayer-Modus hatte ich seinerzeit einen echten Narren gefressen – der war an Stages und Spielvarianten so umfangreich, dass man ihn glatt als eigenständiges Spiel hätte verkaufen können. Und auch die Baller-Einlagen gegen Unmengen an blauen Drohnen sind mir im Kopf haften geblieben. Waren die Urwald-Levels mit ihren dümmlichen Tür-Aufschieß-(*nein, da fehlt kein L!*)-„Puzzles" anfangs noch ziemlich generisch, steigerte sich die Spielqualität mit fortschreitender Spieldauer massiv. Man denke nur an die fetten, gegnergespickten Innenräume, die gigantischen Bosskämpfe und die phänomenale Oberwelt mit der riesigen Pyramide. Doch heute rockt mich das leider nicht mehr. Vielleicht hätte ich nur länger spielen müssen – aber diese Rubrik muss ja auch irgendwann fertig werden. Und meine mangelnde Motivation liegt vielleicht auch daran, dass Sebastian gleich *Blast Corps.* in den Modulschlitz stecken wird. Komm, mach hinne!

Diddy Kong Racing

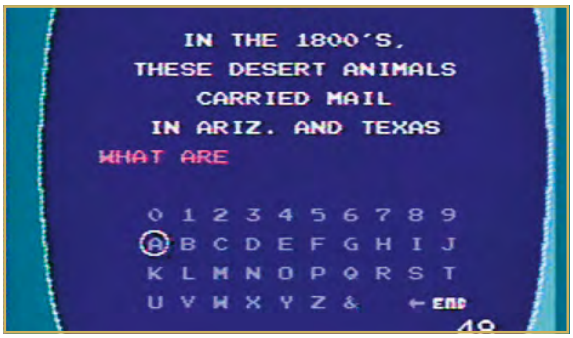
6

Sebastian: 1997 überraschte Rare mit einer *Mario Kart*-Konkurrenz. In dem Fun Racer müsst ihr das fiese Schwein Wizpig aufhalten, indem ihr in dem Adventure-Rennspiel Ballons sammelt, Rennen bestreitet und ab-gefahrene (Ha Ha) Endgegner besiegt. Zur Auswahl stehen als Fahrer neben dem Titelschimpansen Diddy Kong auch die Rare-Helden Conker und Banjo. Unterwegs seid ihr zu Lande, zu Wasser und in der Luft, per Kart, Hovercraft und Flugzeug. Während im Bereich Multiplayer ein gewisser Klempner mit roter Mütze mühelos an *Diddy Kong Racing* vorbeizieht, zischt Rares Racer für Einzelspieler mit einem Affenzahn an der Konkurrenz vorbei, denn gerade der fordernde Adventure-Modus und die tolle Spielwelt haben noch heute nichts von ihrem Charme verloren. Witzig: Guckt euch mal den braven Conker an, bevor er im nächsten Spiel zur Flasche griff!

Jeopardy!

9

Christoph: Nennt mich einen Nerd, aber ich besitze (fast) alle Versionen von *Wer wird Millionär?*, egal ob als Spiel für DS, Wii, PC, Game Boy Advance, DVD oder Dreamcast. Daraus schließt man, dass ich TV-Quizshows einfach mögen muss. Und Rare hat sogar früher mal – als die Firma noch von Game Tek vertrieben wurde – ein *Jeopardy!* für das NES gemacht. Das ist zwar nur in den USA erschienen und kennt hierzulande kein Schwein, aber mir hat's auch heute noch durchaus gefallen. Aber lassen wir das mal, denn schwarzen GROSSBUCHSTABEN beim Aufblinken zuzusehen und mit einem Steuerkreuz die Antworten einzugeben ist nicht jedermanns Sache. Und bitte, Leute, keine Kritik an dieser Top-Ten-Zusammenstellung! Unsere Redaktion hat manchmal eben einen Geschmack, der leicht von der Norm abweicht – so was hebt bekanntlich von der Masse ab.



Blast Corps.

7

Sebastian: In diesem Actionspektakel von 1997 rast ein außer Kontrolle geratener Atomtransporter ziellos durch die Gegend. Eure Aufgabe ist es, alles, was so im Weg rumsteht, dem Erdboden gleichzumachen. Dazu steigt ihr in allerhand merkwürdiges Gefährt – von Planierraupen über raketenschießende Motorräder bis hin zu einem fliegenden Riesenroboter, der selbst komplette Hochhäuser mühelos zerstampft. Zusätzlich gibt es Rennmissionen und Medaillen, falls ihr die Missionen in einer bestimmten Zeit erfüllt. Dank der innovativen Spielidee und der Möglichkeit, ganze Städte einfach so kaputtzumachen, ist *Blast Corps.* auch heute noch ein wahres Kleinod. Übrigens: Alle Platin-Medaillen zu ergattern erweist sich als nahezu unschaffbar. Hat jemand von euch tatsächlich sämtliches Edelmetall gehortet? Dann schreibt uns eine Mail und wir schicken dem Ersten eine signierte N-ZONE aus den Neunzigern zu!

Conker's Bad Fur Day

5

Sebastian: *Conker* war 2001 einer der letzten großen Titel für das N64. Das knuffige Eichhörnchen hat's dabei faustdick hinter den pelzigen Ohren. Nach einer durchzechten Nacht in der Stammkneipe wacht der zynische Nager mit einem tierischen Schädel auf und erlebt seinen ganz persönlichen Horrortag (ein Tag, an dem alles schiefgeht, heißt „bad hair day", hier verdreht mit fur = Fell). Mit diesem Titel drehte Rare den Spieß um: Trotz knuddeliger Optik verbirgt sich hinter dem Jump & Run dank des derben Humors und der Gewaltdarstellung ein Titel, der sich an Erwachsene richtet. Daher weigerte sich Nintendo auch, den Titel zu veröffentlichen, THQ sprang in Europa ein und verschacherte das Teil für 180 Mark – selbst heute wandert es locker für über 50 Euro über die Ladentheke. Wer eins ergattert, darf sich glücklich schätzen, denn der knackige Wortwitz und die genialen Anspielungen sind absolut unerreicht – von den Endgegnerkämpfen ganz zu schweigen.

Banjo-Kazooie & Banjo-Tooie

3

Christoph: Zuallererst ein Hinweis in eigener Sache: Ja, mir ist die *Banjo-Kazooie*-Serie sehr ans Herz gewachsen. Sogar den neuen Xbox-360-Ableger mit dem schrägen Untertitel *Schraube locker* spiele ich gerade, obwohl ich anfangs mit dem Fahrzeug-Zusammenbastel-Fokus nicht so viel anfangen konnte. Egal, denn es steht ja *Banjo-Kazooie* drauf. Umso mehr genieße ich daher auch, das HD-Remake des ersten Nintendo-64-Teils durchzuspielen. Das Mega-Abenteuer nochmal mit anständigen Texturen durchzuspielen beansprucht zwar gute zwanzig Spielstunden, aber dafür sind Herbst und Winter bekanntlich da. Ich frage mich nur eins: Habe ich Lust, die ganzen Jinjos, Puzzleteile, Federn, goldenen Noten und den anderen Quark auch in *Banjo-Tooie* einzusammeln? Eher nicht. Aber meine Kollegen haben mir versichert, dass es genug Leute da draußen gibt, die das anders sehen. Also: Platz 3 für *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie*!

Perfect Dark

2

Christoph: Habt ihr gewusst, dass im Weinkeller der Carrington-Villa im mittleren Regal (rechter Hand) ganz oben ein Käsestück versteckt ist? Nein? Ich schon – da schrillen die Fan-Alarmglocken! Aber *Perfect Dark* ist auch heute noch astrein spielbar – vorausgesetzt, ihr habt das Spiel bereits in der glorreichen Zeit genossen, als man die ruckelnde Grafik und die chronisch verwaschenen Texturen noch durchgehen ließ (Begründung: „Ist ja High-Res"). Aber selbst der Surround-Sound und die 16:9-Grafik sorgen auch heute noch für den ultimativen „BÄM!" in jedem Heimkino. Glaubt ihr nicht? Dann tut doch einfach so, als lebten wir im Jahre 2000. Na also, geht doch!

Donkey Kong 64

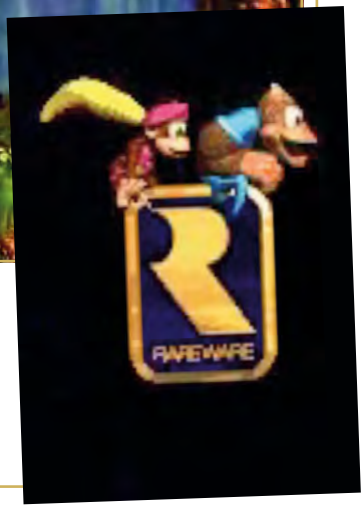
4

Sebastian: Die Affen rasen durch den Wald … *DK64*? Hmmm, ich erinnere mich an ganz viel Primaten, ganz viele Palmen und riesige Levels. Als inoffizieller Nachfolger der *Donkey Kong Country*-Reihe stattete die gesamte Bande 1999 auch dem N64 einen Besuch ab. Um die 3D-Grafik des Affenspektakels zum Laufen zu bekommen, lag dem Modul das sogenannte Expansion Pack bei, welches den Arbeitsspeicher der Konsole von vier auf satte acht MB erhöhte. Im Bereich 3D-Jump&Run sind andere Titel zwar mit mehr Würde gealtert, wer aber von den Kongs nicht loskommt oder wissen möchte, wo Diddy die Erdnusspistolen aus *Smash Bros. Brawl* her hat, kann auch heute noch einen Blick riskieren. Außerdem gibt's so viele Tonnen Extras zu sammeln, dass es für ein nächstes Leben reichen sollte – und einen etwas merkwürdigen Multiplayer-Modus mit diversen affigen Battles gibt's noch dazu. Ach ja: Im Intro läuft der „DK Rap", der wahrscheinlich dämlichste Song aller Zeiten – und wir lieben ihn alle!

Donkey Kong Country 1-3

1

Sebastian: 1994, 1995, 1996: Die Bescherung unterm Tannenbaum stand bereits fest. Gebt mir einen Screenshot, einen Sprite, eine Melodie aus diesen Spielen, schon sehe ich „Kindheit Reloaded" vor meinem geistigen Auge. Unvergessliche Weihnachtsfreuden, stimmungsvolle Winterabende, lebenslange Freundschaften, alles dank *Donkey Kong Country* *Seufz*. Im Ernst, alle drei Teile der Serie holten grafisch alles aus dem guten alten Super Nintendo raus und das Gameplay ist auch heute noch traumhaft. Ihr hüpft, schwimmt und schwingt durch zahlreiche Levels, um Obermotz und Berufsbananendieb King K. Rool zu stoppen. Tonnenweise Extras und Bonuslevels verschlangen große Teile meines bisherigen Zockerlebens. Egal ob Donkey, Diddy, Dixie oder Kiddy, man muss sie alle gespielt haben. Liebe Programmierer, bei *Mega Man 9* ging es doch auch, wann kommt endlich *Donkey Kong Country 4* im Retro-Look? Und jetzt alle: Die ganze Affenbande brüllt – Wer hat uns Rare geklaut, wer hat uns Rare geklaut …



DREIFACHER KONG
Pikantes Detail am Rande: Donkey Kong Country 1 wurde dreimal neu aufgelegt: für Game Boy Color, Game Boy Advance und die Virtual Console.

PIXEL-STARS HAUTNAH:
BANJO & KAZOOIE

Sie sind immer noch die Nintendo-Stars der Herzen: Alles, was ihr über dieses Traumpaar wissen müsst!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, Archiv

STOP STOP'N'SWOP!

Das Game-Boy-Advance-Modul *Banjo-Pilot* (man beachte den Bindestrich in Anspielung auf die Schreibweise *Banjo-Kazooie*!) war einst als bewegungsgesteuertes Spiel konzipiert: Durch Neigen des Handhelds sollte sich Banjos Flugzeug nach links und rechts steuern lassen – herausgekommen ist dann doch nur ein belangloses Rennspiel, das damals niemand gekauft hat. Aber eine Besonderheit weist *Banjo-Pilot* trotzdem auf: Nach dem Durchspielen konnte man bei Cheato einen Gegenstand namens „STOP N SWAP" (dt.: „beenden und austauschen") erwerben. Der Preis: stolze 999 Münzen! Und was war der Gegenwert für diese horrende Summe? Cheato plapperte munter drauflos (wir übersetzen): „Ihr wollt also, dass ich euch die Wahrheit über Stop'n'Swop verrate? Ich hoffe, ihr seid bereit. Los geht's … Ach, wann hört ihr nicht endlich auf, mich zu nerven und tauscht dieses Spiel gegen ein gutes Buch oder sonst irgendwas aus?" – Für solche Anspielungen lieben wir Rare!

EI, EI, EI, ALLES SO BUNT HIER!

Habt ihr in *Banjo-Kazooie* auf dem Nintendo 64 alle Jinjos gesammelt und Gruntilda besiegt? Dann kennt ihr sicher die Zwischensequenz, in der ihr die Fundorte sechs versteckter Eier und eines Schlüssels seht. Kurios: Das alles ist ziemlich sinnlos, denn zu sehen bekommt man diese Dinger nie! Erst mysteriöse Codes, die von findigen Hackern in Umlauf gebracht wurden, schalten die Items frei. Wir haben für euch die Hintergründe recherchiert: Rareware plante offenbar, den Nachfolger *Banjo-Tooie* mit dem ersten Teil zu verknüpfen. Als Scharnier sollte dabei eine Funktion namens „Stop'n'Swop" fungieren: Indem man die Spielmodule rasch aus dem Schacht entfernt und durch das jeweilige Gegenstück ersetzt, sollte es möglich sein, Items zwischen beiden Spielen hin-und herzutauschen. Technisch wäre das durchaus möglich gewesen – jedenfalls bei den ersten N64-Baureihen. Der Plan scheiterte aber, weil Nintendo bei falscher Handhabung einen auftretenden Schaden an den Konsolen befürchtete. Das Menü für diese Funktion lässt sich weiterhin im Quellcode ausfindig machen, allerdings haben die Entwickler „Stop'n'Swop" in der finalen Version ersatzlos entfernt. Aber die N-ZONE wäre nicht die N-ZONE, wenn sie euch nicht alle Codes präsentieren würde. Also, viel Spaß bei der Eingabe dieser ellenlangen Zeile am bekannten Strand! Aber ihr wisst ja: Die Mühe ist umsonst; außer einem bunten Item-Bildschirm habt ihr nichts davon. Schwacher Trost für Nintendo-Fans: Die herunterladbare Xbox-Live-Arcade-Version von *Banjo-Kazooie* (kostet 14,40 Euro) unterstützt "Stop'n'Swop".

Grünes Ei: CHEAT AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM

Gelbes Ei: CHEAT NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE

Rotes Ei: CHEAT THIS SECRET YOULL BE GRABBIN IN THE CAPTAINS CABIN

Blaues Ei: CHEAT A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE

Lilafarbenes Ei: CHEAT OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES

Türkisfarbenes Ei: CHEAT DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR

Schlüssel in der Eishöhle: CHEAT NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE

RÜBE AB, LOGO AB

Was ist denn da mit Rare los? Vor einigen Jahren hat Conker das Nintendo-64-Logo mit einer Kettensäge massakriert und jetzt zeigt eine Szene aus dem neuen Xbox-360-*Banjo*, wie der Spieler eine gigantische Super-Mario-Retro-Figur zerbombt (Vorher-Nachher-Vergleich siehe Bild). Zufall oder subtile Angriffe auf Nintendo?

ACHTUNG, ZENSUR!

Weil *Banjo-Kazooie* mittlerweile zehn Lenze auf dem Buckel hat, wird es Zeit für ein Remake. Das erscheint bekanntlich nicht auf der Virtual Console, sondern als Xbox-Live-Arcade-Download. Abgesehen von höher aufgelösten Texturen gibt's aber keine Neuerungen. Doch es ist klar, dass Microsoft noch mal an einige Dinge ran muss. Zum Beispiel ans Intro – denn da haben sich zwei Logos eingeschlichen, die heute einfach nicht mehr up to date sind. Die passenden Beweise liefert wie gewohnt unser direkter Vergleich.

VERKÜRZT Zu N64-Zeiten hieß Rareware noch Rareware, jetzt heißen sie Rare.

XYLOPHON Nur wo Microsoft Game Studios drauf steht, ist Musik drin – oder was?

WAS MACHEN EIGENTLICH ...?

Damit auch Nintendo-Fans nicht den Überblick verlieren, fassen wir hier alles Wissenswerte zum dritten *Banjo-Kazooie*-Teil *Schraube locker* zusammen. Unsere Kollegen von X3, dem Magazin für Xbox-360-Zocker, bescheinigen dem Spiel übrigens ein sauberes Gameplay, eine erstklassige Cartoon-Optik mit dem Rare-typischen Soundtrack und eine gehörige Portion Humor. Dem gegenüber stehen relativ lange Ladezeiten, das Fehlen richtiger Jump&Run-Passagen und ähnlich gestrickte Missionen. Den vollständigen Test lest ihr in der aktuellen X3-Ausgabe 12/08.

SUPER MARIO SUNHINE RELOADED: Wer sind denn diese seltsamen Schweine? Nein, wir zitieren hier nicht aus der N-ZONE-Redaktionskonferenz, sondern zeigen euch Bilder von der Ankunft von Banjo und Kazooie in Showdown Town. Herrlich, diese Insel-Idylle – wie bei *Super Mario Sunshine*! Zuvor hat man sich schon darüber lustig gemacht, dass Banjo und Kazooie in nicht annähernd so vielen Spielen mitgespielt haben wie „dieser gewisse italienische Gentleman". Ach, Rare, ihr könnt's halt einfach nicht lassen! So mögen wir euch.

SAMMELWAHN: Rare nimmt sich das eine oder andere Mal selbst auf die Schippe und kommentiert beispielsweise die schlechten Verkaufszahlen von *Viva Piñata* („Award für das beste Spiel, das niemand gespielt hat") oder *Grabbed by the Ghoulies* („auf jedem Wühltisch zu finden"). Auch die extrem vielen Sammel-Items in *Banjo-Tooie* werden durch den Kakao gezogen. Beispielsweise mit einem kurzen Abschnitt zu Beginn des Spiels, in dem man zig sinnlose Bodenplatten einsammeln muss. Genial!

VERKNEBELT Das ist ja ein Ding: Während die Xbox tadellos brummt, ist das Nintendo 64 ausrangiert (siehe Kringel).

BANJO UND KAZOOIE IM XXL-FORMAT: Zehn Jahre Prominenten-Status gehen nicht spurlos an einem vorbei. Die besten aktuellen Beispiele sind Britney Spears, Banjo und Kazooie. Denn mittlerweile sind die Ex-Agilitäts-Asse mächtig in die Breite gegangen. Ein Sprung des Bären-Möwen-Duos genügt, um den Erdboden wackeln zu lassen, als würde eine Hektotonne von einem Laster fallen. Aber der Lord of Gamer (L.O.G.) bringt das Pärchen zum Glück wieder in Topform.

GUTER KLUNGO – SCHLECHTER KLUNGO: Wer hätte das gedacht? Der ehemals treue Assistent Gruntildas hat seiner Arbeitgeberin Adieu gesagt. Der Grund für die Kündigung war das nicht gerade kleine Deo-Problem der fiesen Hexe. Selbst nachdem ihr ein Deo geschenkt wurde, hat sie sich geweigert, selbiges auf ihren warzigen Körper zu sprühen. Jetzt ist Klungo also einer von den Guten und hilft Banjo und Kazooie beim Einsammeln der Puzzleteile. Ein astreiner Charakterwandel!

DISASTER: DAY OF CRISIS

Wii Was passiert eigentlich, wenn …

… ihr Disaster: Day of Crisis auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe durchspielt?
- Artwork-Galerie wird freigeschaltet.
- Extra-Durchgang ist anwählbar.
- Filmtheater mit den Zwischensequenzen wird freigeschaltet.
- Ein alternatives Ende ist anwählbar.
- Final-Shooting-Galerie ist anwählbar.
- Regenkostüm wird freigeschaltet.
- Tsunami-Kostüm wird freigeschaltet.
- Retterkostüm wird freigeschaltet.
- Die Waffe Colonel Hayne's Shotgun wird freigeschaltet.

… ihr den versteckten Gegenstand in Port Alex findet?
Die Erdbeben- und Feuerkostüme werden freigeschaltet.

… ihr zehn Granaten abschießt, bevor ihr Gregory in seiner Mission umlegt?
Die Waffe "Gregory's Assault Rifle" wird freigeschaltet.

… ihr zehn Messerangriffe abwehrt, bevor ihr Evans in seiner Mission umlegt?
Die Waffe "Major Evans' Handgun" wird freigeschaltet.

… ihr zehn Missiles im Chopper-Gefecht gegen den Schatten-Soldaten abwehrt?
Die Waffe "Shadow Mercenary's Rocket Launcher" wird freigeschaltet.

ROCK BAND

Wii So schaltet ihr alle Songs frei!

Der Cheat-Quickie: Gebt im *Rock Band*-Titelbildschirm (dort, wo das Logo abgebildet ist) rasch mit eurer Gitarre die folgende Tonfolge ein:

Rot, Gelb, Blau, Rot, Rot, Blau, Blau, Rot, Gelb, Blau

CHEAT	CHARAKTER
ZAQ637	Alfred
JKR331	Batgirl
BDJ327	Bruce Wayne
M1AAWW	Catwoman (Classic)
HJK327	Clown-Schläger
DDP967	Commissioner Gordon
JCA283	Der Hutmacher
CCB199	Der Joker (tropisch)
HGY748	Fischverkäufer
XVK541	Freeze' Frau
YUN924	Joker-Handlanger
UTF782	Joker Schläger
NYU942	Man-Bat
MKL382	Militärpolizist
MVY759	Nightwing
BJH782	Pinguin-Handlanger
NKA238	Pinguin Schläger
KJP748	Pinguin Unterwürfiger
GTB899	Poison Ivy Handlanger
JRY983	Polizeioffizier
HKG984	Polizeischütze
XEU824	Riddler-Handlanger
CRY928	Riddler-Schläger
HTF114	S.W.A.T.
NAV592	Segler
PLB946	Wächter
JFL786	Wissenschaftler
NJL412	Yeti
DWR243	Zoofeger

LEGO BATMAN

Wii Alle Fahrzeuge und Charaktere

Um die Passwörter einzugeben, begebt euch zur Bathöhle. Vor dem Computer taucht ein Menü auf – dort klickt ihr auf „Code eingeben", um die folgenden Cheats zu aktivieren. Eine Textmeldung bestätigt die richtige Eingabe. Die freigeschalteten Charaktere könnt ihr anschließend im Modus „Freies Spiel" zum Einsatz bringen.

CHEAT	FAHRZEUG
KNTT4B	Batpanzer
LEA664	Bruce Waynes Privatjet
HPL826	Catbike
CHP735	Hafenhelikopter
RDT637	Harley Quinns Hammertruck
JUK657	Jokers Van
M4DM4N	Mad Hatters Dampfer
HS000W	Mad Hatters Gleiter
ICYICE	Mr. Freezes Eisberg
BCT229	Mr. Freezes Kart
DUS483	Müllabfuhr
BTN248	Pingui-Schläger-U-Boot
VJD328	Polizei-Wasserfahrzeug
KJL832	Polizeiauto
PLC999	Polizeiboot
CWR732	Polizeihelikopter
LJP234	Polizeimotorrad
MAC788	Polizeivan
HAHAHA	Riddlers Jet
TTF453	Robins U-Boot
GCH328	Schurkenhelikopter
EFE933	Two-Faces Truck

SPECTROBES: JENSEITS DER PORTALE

DS Mit diesen Tipps und den Spectrobes rettet ihr das Universum!

Die Spectrobes sind so erfolgreich wie nie und eine ernst zu nehmende Konkurrenz für die Pokémon geworden. Doch damit eure Spectrobes mit denen eurer Freunde mithalten und diese sogar besiegen können, haben wir euch hier die besten Tipps, Tricks und Codes zu Disneys neuem Kassenschläger zusammengesucht. Und nun geht es hinein in die aufregende Welt der kleinen Wesen!

ENTWICKELN LEICHT GEMACHT

Was jedem bekannt sein dürfte: Eure Spectrobes besitzen drei verschieden starke Entwicklungsstufen. Sie beginnen mit der Primärform und verwandeln sich über die Sekundärform in ihre ultimative Stufe, die Tertiärform. Doch wie kommt ein Spectrobe so weit? Zuerst einmal müsst ihr euer Spectrobe ausgraben und erwecken, dann setzt ihr es am besten zu einem passenden Spectrobe (z. B. mit dem gleichen Element) in den Inkubator. Und ab jetzt heißt es füttern, füttern und füttern! Ihr schnappt euch ausgegrabene Mineralien und reicht sie eurem Spectrobe, je seltener das Mineral, desto stärker ist dabei der Erfahrungsanstieg eures kleinen Helfers. Das macht ihr so lange, bis das Haupt eures Spectrobes von glitzernden Punkten gekrönt ist. Klickt ihr euren kleinen Freund dann an, entwickelt sich dieser weiter! Macht ihr dasselbe mit eurem Sekundärspectrobe – also der nun erhaltenen Form eures Monsters – wird dieses sich ebenfalls noch einmal entwickeln. Die meisten Spectrobes vollziehen ihren finalen Sprung um den 50. Level herum, es ist also häufiges Trainieren und Füttern angesagt! Wem das zu viel ist, der kann auch nach den sehr seltenen Entwickler-Items Ausschau halten. Sie erlauben die sofortige Verwandlung des Spectrobes zur nächsten Stufe – ganz ohne Erfahrungspunkte!

SO BUDDELT IHR RICHTIG

Wem ist das nicht auch schon passiert? Euer Spectrobe entdeckt ein wirklich seltenes Fossil, doch vor lauter Vorfreude grabt ihr zu hektisch und zerstört dieses. Das frustriert, hätte doch eine wirklich tolle Entdeckung in diesem Fossil schlummern können. Um solche ärgerlichen Momente zu vermeiden, solltet ihr grundsätzlich eure archäologischen Arbeiten langsam angehen. Feinde braucht ihr, sobald ihr buddeln dürft, sowieso nicht mehr fürchten, also könnt ihr in Ruhe die Ausgrabungsorte ablaufen. Habt ihr dann ein Fossil entdeckt, heißt es Ruhe bewahren. Durchbrecht zuerst die großen Felsschichten, die euch sowieso im Weg sind – hier kann man noch nichts falsch machen. Alsdann kommt immer das Scannen, damit ihr wisst, wo euer Fossil Ecken und Kanten hat, die ihr nicht beschädigen dürft! Keine Angst, die Zeit läuft euch dabei nicht davon: Wer sorgfältig arbeitet, braucht niemals das komplette Zeitlimit, das euch vorgegeben ist. Merkt euch nun genau, wo das betreffende Fossil liegt, und grabt es dann aus – am besten beginnt ihr an den Stellen, an denen es besonders tief vergraben ist, da diese nämlich leichter freizulegen sind! Und vergesst nicht, störenden Sand und Staub wegzublasen, sei es mit dem großen Gebläse oder mit eurer Lungenkraft. Und wenn das Fossil wirklich selten ist, geht ihr wie folgt vor: Schnappt es euch, sobald ihr das Spectrobe oder Mineral aufheben könnt, und versucht nicht, bei der Ausgrabunsgrate 100 % zu erreichen, denn nichts ist schlimmer als ein in letzter Sekunde zerstörtes Fossil.

KÄMPFT UM EUER LEBEN

Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt klar auf den actionbetonten Kämpfen. Doch wie kämpft man richtig? Zuallererst sollte man Rallens Techniken gut beherrschen, da die normalen Feinde auf der Karte eine echte Plage sein können. Seid ihr jedoch im Umgang mit eurem Blaster geübt, sind diese nur noch Kanonenfutter für euch – Kanonenfutter, das eure Spectrobes sogar noch heilt! Grundsätzlich sollte Rallen Nahkämpfe vermeiden und Feinde aus der Entfernung ausschalten: Ihr habt genügend Zeit, auszuweichen – euren Feinden gelingt dies bei Weitem nicht so gut!

Wenn sich eure Spectrobes-Teams dem Feind stellen, sieht die Sache schon etwas anders aus: Grundsätzlich solltet ihr auf die Elemente eurer Widersacher achten! Beispielsweise sind auf dem Eisplaneten Eis-Spectrobes nicht die beste Wahl, während ein Feuer-Spectrobe da schon größere Siegeschancen hat. Wichtig ist auch, dass eure Spectrobes harmonieren, damit sich eure Spezialangriffsleiste schneller füllt und eure Angriffe stärker werden. Die beste Wahl sind zwei Monster des gleichen Elements, die im Inkubator gemeinsam großgezogen wurden, da sie dann eine hohe Synchronisationsrate aufweisen.

Ein weiterer kleiner Trick ist ebenfalls sehr nützlich im Kampf: Kennt ihr einmal die Attacken und Angriffsreihenfolge eurer Gegner, solltet ihr diese konstant umkreisen, was am besten funktioniert, wenn ihr sie anvisiert. So könnt ihr jeder Attacke ausweichen und euren Feinden stets in den Rücken fallen, baut eure Spezialenergieleiste konstant auf und könnt immer wieder eure stärksten Angriffe starten, ohne getroffen zu werden! Eine langwierige, aber sichere Kampftechnik!

DS

KARTENMASCHINEN-CODES:

Nach einer gewissen Spielzeit habt ihr die Möglichkeit, einen Kubus zu ergattern, der euch die Kartenmaschine freischaltet. An dieser könnt ihr dann Codes eingeben, um besondere Items und Monster freizuschalten. Das geht aber nicht nur mit den Codes der mitgelieferten Spectrobes-Karten. Es ist ebenfalls möglich, die Karten eurer Freunde zu verwenden – genauso wie die folgenden Codes. Gebt sie einfach bei der erwähnten Maschine ein, um den betreffenden Bonus sofort zu erhalten:

CHEAT	EFFEKT
4213LFP	Dendama Spiko
2341AIH	Leozar Dragos
2341AJG	Shimainu
3124KFN	Tamzoa
1432IOB	Azenor Cacti
1432CLS	Verteidigungs-Saat
4213AFJ	HP-Saat
2341CFS	Entwickler B
1432BDJ	Plasma Blaster

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,- EURO

www.gamesandmore.de

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: The Conduit (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic und der schwarze ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Chrono Trigger DS (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Animal Crossing: Let's go to ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Need for Speed Undercover (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero World Tour (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Call of Duty: World at War (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: James Bond 007: Ein Quantum ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wii Music (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Fire Emblem: Shadow Dragon (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Ranger 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero On Tour Decades (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Die 10 …	___	❑	❑	❑
Reportage: Retro-Helden hautnah	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Animal Crossing(Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Face Breaker (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Need for Speed Underground (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Skate it (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wario Land: The Shake Dimen. (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wii Music (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Fire Emblem: Shadow Dragon (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Ranger 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Mega Man 9: Der Superhelden-Modus	___	❑	❑	❑
Bonus: Wii Music (Instrumente)	___	❑	❑	❑

8. Wie gern hängst du dir Poster auf?

❑ Sehr gern! Ich kann gar nicht genug Spielehelden in meinem Zimmer haben.
❑ Gar nicht, denn dafür bin ich zu alt.
❑ Nur wenn folgende Motive abgebildet sind:

_____

9. Wie gefällt dir das neue N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin eher weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 01, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

WIR PACKEN DEN NINTENDO DSI AUS

In dieser N-ZONE-Ausgabe stellen wir euch den Nintendo DSi im Detail vor. Online zeigen wir euch als Ergänzung viele weitere Bilder von unserer Auspack-Zeremonie: Was ist alles in der Schachtel? Wie sieht der DSi im Vergleich zum DS Lite aus? All das lest ihr auf www.n-zone.de.
Suchbegriff: wir packen aus dsi

DIE BESTEN BONDS FÜR KONSOLE

Dank *Ein Quantum Trost* ist James Bond derzeit in aller Munde. Wir präsentieren euch die besten Konsolenspiele mit dem smarten Martini-Schlürfer. Dazu gibt es jeweils ein Video mit Spielszenen und Kommentare der Redaktion. In dieser N-ZONE gibt's übrigens den aktuellen *Bond*-Test für Wii.
Suchbegriff: james bond konsolen

N-ZONE CLASSICS

Unter diesem Label veröffentlichen wir ab sofort die besten News über NES, SNES, N64, Virtual Boy und Game Boy. Den Anfang macht unter anderem eine Bilderschau mit den coolsten Nintendo-64-Werbemotiven von 1997, darunter *Diddy Kong Racing*, *Turok*, *Wave Race 64* und *Pilot Wings 64*.
Suchbegriff: n64-werbemotive

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 03" und wählt somit *Ultimate Band* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 1. Januar 2009

MEINUNG/FRAGE PER SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen. Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Another Code	Wii
02. Ultimate Band	Wii
03. Ultimate Band	DS
04. Kororinpa 2	Wii
05. Rock Revolution	Wii
06. Rock Revolution	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Pipe Mania	Wii
09. Job Island	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. World of Goo	Wii
13. Bomberman 2	DS
14. Eledees: The Adventures …	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Overlord: Dark Legend	Wii
19. Jagged Alliance	DS
20. de Blob	DS
21. Pro Evolution Soccer 2009	Wii
22. Fire Emblem	DS
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Grand Theft Auto: China …	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Animal Crossing: Let's go …	DS
28. Deadly Creatures	Wii
29. The Conduit	Wii
30. The Whispered World	Wii
31. Punch Out	Wii
32. Castlevania: Judgement	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Sonic und der schwarze Ritter	Wii
35. Sam & Max: Season One	Wii
36. Dragon Ball Origins	DS
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Pokémon Platin	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Chrono Trigger	DS

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Order of …	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Oly. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero On Tour Decades	DS
21. Lego Batman	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Disaster: Day of Crisis	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. RAW 2009	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE
COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, Sebastian Billmeier, David Martin, Timo Klein, Timo Pape, Christian Schönlein, Sebastian Heise
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek
Webdesign Tony von Biedenfeld, Gerhard Höllisch

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

DIE KOLUMNE

Auf die Schriftart kommt's an!

Buuhuuwarioluigiwaluigitoadleitenderredakteurthomasederdanketimo. Oh, was ist denn da los? Hat unser Layouter etwa mal wieder Mist gebaut und die Schriftart heimlich verkleinert, damit der Text reinpasst? Dieser miese Arbeits-Erleichterungs-Trick sollte wohl niemandem auffallen, hmm? Oder ist diese Kolumne mittlerweile laut Leserbefragung so unbeliebt geworden, dass ein böser Mensch so wenig Platz wie möglich dafür verschwenden wollte, ohne meiner zarten Redakteurs-Seele wehzutun und die Rubrik ganz wegzulassen? Nee, alles falsch! Ich möchte an dieser Stelle lediglich eine Lanze für eine saubere, gut lesbare, hübsche und dennoch kompakte Schriftart in Videospielen brechen! Aktuelles Beispiel: *Banjo-Kazooie: Schraube locker* für meine Xbox 360 (Ja! Keine Nachfragen, danke.) Ich erinnere mich noch gut an diesen kultigen Buchstabentyp in den ersten beiden Nintendo-64-Teilen. Weg! Alles weg! Jetzt hatte jemand die glorreiche Idee, diese geniale Schriftart durch die 08/15-MS-Office-Allerwelts-Kritzelei „Comic Sans" im neuen Xbox-*Banjo* zu ersetzen. Die Buchstaben sehen plötzlich so aus, als hätte man sie 1:1 von einer Einladung zum Kindergeburtstag entnommen. Außerdem: „Comic Sans" ist ähnlich cool wie ein fünf Zentimeter dickes Brot Mettwurst ohne Zwiebel. Das Schlimme ist ja, dass man im 360-Spiel nix mehr lesen kann. Sitzt man bei einer 32-Zoll-Glotze weiter weg als einen Meter fuffzich, sieht man von den Bildschirmtexten so viel, als hätte Maulwurf Bottles mit Conker einen draufgemacht. Ein Hoch auf das alte Rare! Ach so: Wie ich bei meiner Recherche für diese Kolumne herausgefunden habe, heißt die Schriftart, die man in die Sandklötzchen der Treasure Trove Cove einhacken konnte, „Lithograph". Bitte auswendig lernen. Danke.

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Alarm! Der N-ZONE-Waluigi-Song in Fallout 3

Eigentlich hatten wir gehofft, dass die Sache ganz schnell in Vergessenheit geraten würde, aber jetzt ist der Super-GAU eingetreten: Der N-ZONE-Waluigi-Song, eine Online-Parodie auf die miesen Promi-CDs, die regelmäßig die Charts vermüllen, ist als Hintergrundmusik in *Fallout 3* für die Xbox 360 enthalten. Denkt euch einfach den folgenden Text dazu (oder besser nicht):

Waluigi ist der Superstar, einfach cool und unschlagbar.
Waluigi ist ne coole Sau, das wissen alle ganz genau.
Waluigi ist der King, er dreht so manches krumme Ding.
Waluigi kriegt alle rum, schubidubi-dubidumm.
Aber Toadette ist auch ganz nett!

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

Die N-ZONE 02/04 hatte die GameCube-Blockbuster *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, *Pokémon Colosseum* und *Prince of Persia: The Sands of Time* im Test, aber beim erneuten Durchblättern stach uns besonders die Anzeige zum Rare-Action-Adventure *Grabbed by the Ghoulies* ins Auge. Warum, fragt ihr? Weil Rare die schlechten Verkaufszahlen des Spiels in *Banjo-Kazooie: Schraube locker* (mehr in der Rubrik „Pixel-Stars hautnah") selbst durch den Kakao zieht. Das Spiel sei mittlerweile auf jedem Wühltisch zu finden, steht exakt so im Spiel geschrieben. Diese Art von Humor hat einen Ehrenplatz in dieser N-ZONE verdient. Klare Sache!

WAS WIRD GESPIELT BEI ...

SUSANNE ORTEGA

Susanne ist PR-Executive bei SEGA in München und arbeitet dort garantiert nicht nur, weil ihr Nachname die Buchstabenfolge -EGA trägt. Sie betreut derzeit unter anderem *Sonic Unleashed*, *Samba de Amigo* und hat künftig viel Spaß mit der Presse-Arbeit zum Wii-Bombast-Shooter *The Conduit*.

Was spielst du im Augenblick?
Im Moment kann ich *Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft* auf dem Nintendo DS nicht aus der Hand legen, mit fehlt noch ein Mitglied meiner Truppe und das muss ich unbedingt finden. Außerdem als krassen Gegensatz *BioShock*, zusammen mit meinem Freund. Danach geht es dann zusammen mit Professor Layton ins geheimnisvolle Dorf.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich finde die Kombination Sonic und Rollenspiel sehr gelungen, das gab es ja vorher noch nicht. In den Zwischensequenzen lernt man alle Charaktere des Sonic-Universums kennen, für diejenigen, die immer mal wissen wollten, welche Flirt-Tricks man sich bei Amy noch abschauen kann. *BioShock* sieht wahnsinnig gut aus und ist noch dazu unglaublich spannend. Ich gebe meistens kluge Kommentare ab, das kommt nicht immer gut an … Und *Professor Layton* soll toll sein, zumindest hab ich das in der N-ZONE gelesen. Und der N-ZONE kann man ja angeblich trauen (Anm. d. Red.: „angeblich"? Tsssss!).

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Super Mario Land, vielleicht und gerade auch wegen der Nostalgie immer noch mein Lieblingsspiel.
Mario Kart. War schon immer gut und wird es auch hoffentlich immer bleiben.
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen. Macht sowohl auf Wii als auch auf DS immer wieder riesigen Spaß.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Mit *Super Mario Land* auf dem Game Boy fing bei mir alles an, danach ging es auf dem Mega Drive von meinem Bruder weiter. Darauf hab ich so ziemlich alles mit ihm gezockt, am liebsten *Kid Chameleon*, das war damals für mich das Größte!

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
SingStar, immer wieder lustig, zumindest für mich – meine Mitspieler sollte man besser nicht fragen.

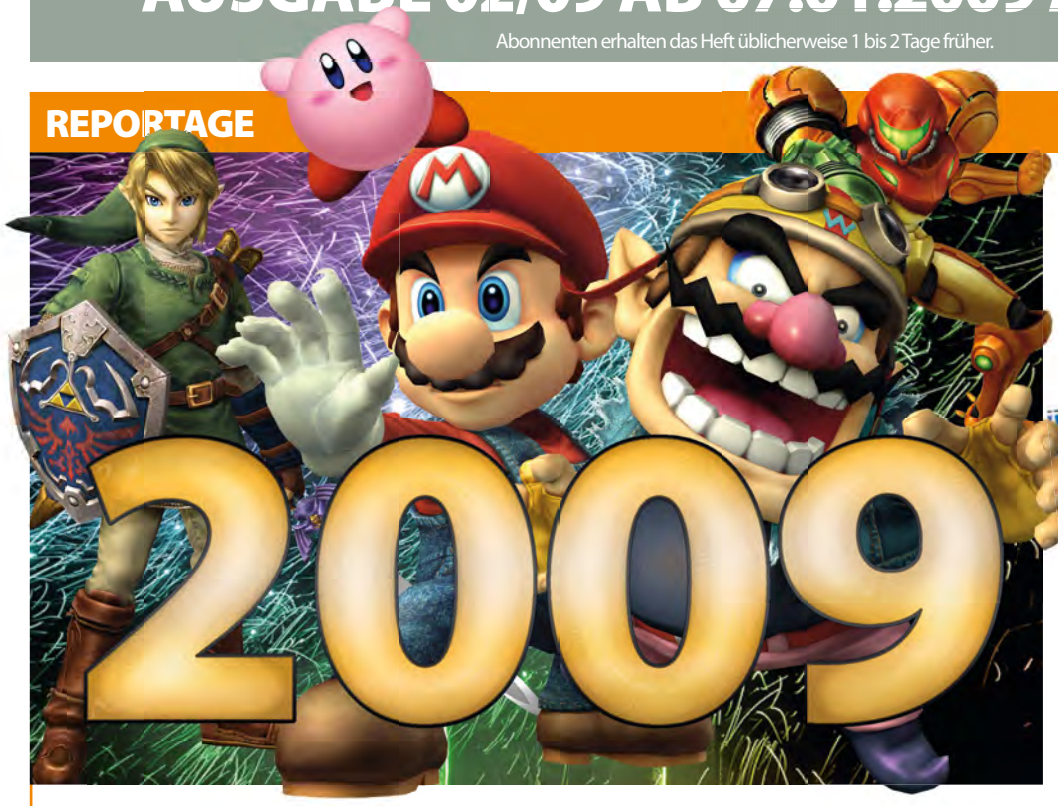
Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Verschiebe nicht auf morgen, was genauso gut auf übermorgen verschoben werden kann.

KENNT MAN, LIEBT MAN! Susanne hat schon damals – vor ihrer Zeit bei Sega – einen guten Geschmack gehabt. Super Mario Land zählt zu ihren All-Time-Favourites auf Nintendo-Konsolen. Die N-ZONE-Redaktion fügt dem nichts mehr hinzu.

AUSGABE 02/09 AB 07.01.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

REPORTAGE



2008 RÜCKBLICK

NINTENDO 2009 – DAS ERWARTET UNS!

Fakten, Spekulationen und Stimmen aus der Redaktion, der Branche und der Community zum kommenden Jahr! Und wir riskieren nicht nur einen Blick in die Zukunft, sondern fassen das Nintendo-Jahr 2008 für euch auf unterhaltsame Weise zusammen!

REPORTAGE

DAS NINTENDO-QUALITÄTSSIEGEL

Wir interviewen einen Wii- und DS-Qualitätsprüfer und berichten über das Gütesiegel.

VORSCHAU DS

MARIO & LUIGI RPG 3

Das erfolgreiche RPG geht in die dritte Runde. Wir liefern euch erste Infos und Bilder!

TIPPS & TRICKS Wii

ANIMAL CROSSING: LET'S ...

Besser leben dank N-ZONE! Unser Stadtführer hilft euch im neuen *Animal Crossing*!

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 10-12/08
Top-Themen: *Shaun White Snowboarding, Sing it! Shake it! – Karaoke-Spiele, Animal Crossing: Lets go to the City, Spectrobes: Jenseits der Portale* u. v. m.

play³ 01/09
Top-Themen: *Fallout 3, Colin McRae DiRT 3, Rock Band 2, Resistance 2, Guitar Hero World Tour, Mirror's Edge, FEAR 2, Need for Speed: Undercover* u. v. m.

X3 12/08
Top-Themen: *Halo Wars, Halo 3 Recon, Need for Speed Undercover, Call of Duty: World at War, Rock Band 2, Tomb Raider Underworld, Mirror's Edge* u. v. m.

Games Aktuell 12/08
Top-Themen: *Need for Speed Undercover, Call of Duty: World at War, Tomb Raider Underworld, Left 4 Dead, Resistance 2, Prince of Persia* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Zum *Feste* nur das *Beste.*

PlayStation 2 –
Der Spielspaß-Wegweiser

- Die besten Musik- und Party-spiele getestet
- Alle SingStar-Fassungen im Überblick
- Auf 14 Seiten: Welche Spiele sind für Kinder geeignet?

Spaß und Bewegung im Doppelpack

- Die richtigen Wii- und DS-Spiele für den Einstieg
- Die besten Musik- und Denkspiele auf 30 Seiten
- Exklusiv: Gehirn-Jogger, Köche, etc. im Interview

Ihr Wegweiser ins PlayStation-3-Vergnügen

- Die Konsole im Detail erklärt: Multimedia, Online, Zubehör
- Alle Spiele-Highlights im Test: Action, Abenteuer, Sport u. v. m.
- Die kommenden PS3-Spiele-Hits auf dem Prüfstand

Damit Sie mehr Spaß am Spiel haben…

Und [vi:] rasselst du?

Maracas for Samba de Amigo

Shake the Maracas,
feel the rhythm, get the
Samba feeling!

Lass jetzt zu heißen Samba-Rhythmen die Hüften kreisen und erlebe den authentischen Rumbarassel-Klang!

Das Maracas-Set ist in drei Versionen erhältlich:

- Zwei Maracas für Wiimotes™,
- Maracas für eine Wiimote™ und einen Nunchuk™
- Zwei Maracas für Wiimotes™ inklusive Spiel

Maracas für Wiimotes™

Maracas für Wiimote™ und Nunchuk™

SPEEDLINK®

www.speed-link.com